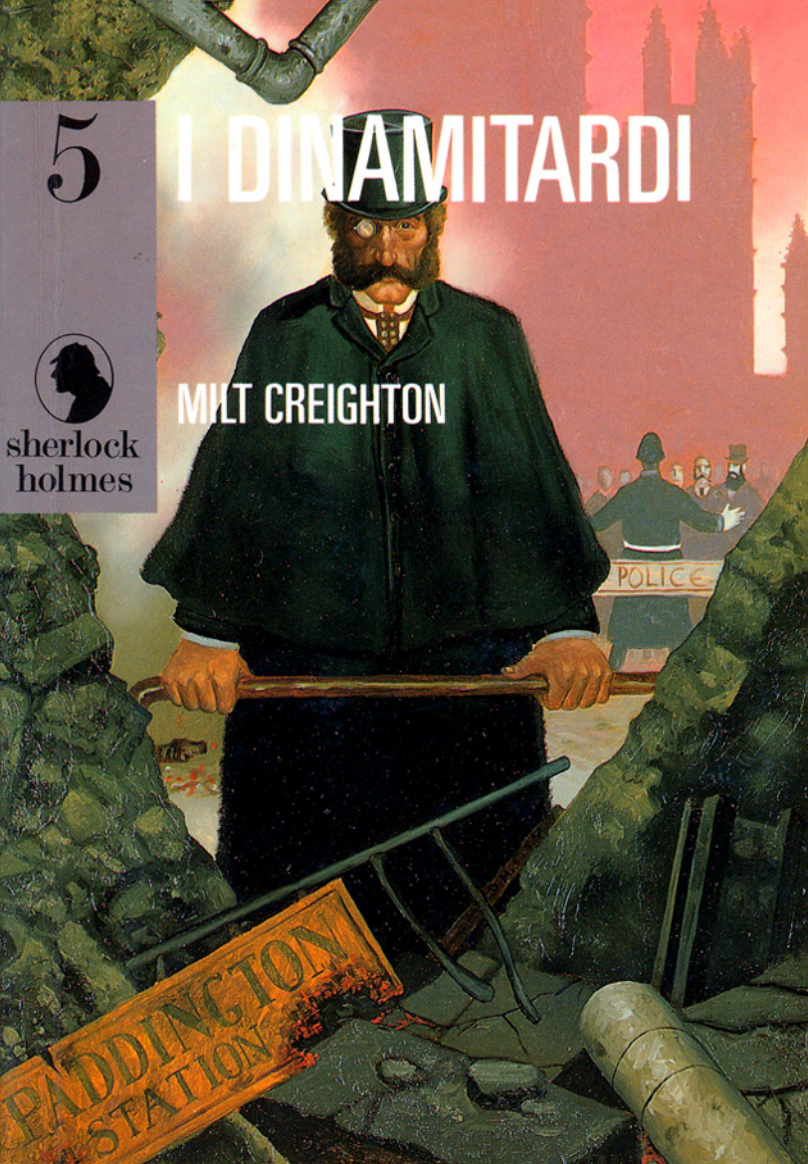
5

I DINAMITARDI

MILT CREIGHTON

sherlock holmes



librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

Dedica dell'autore
A mia moglie, Fa, per il suo amorevole sostegno

Il personaggio di Sherlock Holmes è stato creato da Sir Arthur Conan Doyle ed è protagonista delle sue novelle e dei suoi romanzi.

Si ringrazia Dame Jean Conan Doyle per il permesso di utilizzare il personaggio di Sherlock Holmes creato da Sir Arthur Conan Doyle.

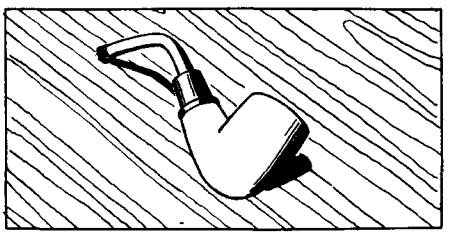
DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

ISBN 88-7068-391-5
Titolo originale: «Sherlock Holmes Solo Mysteries™-The Dynamiters»
© 1988, Iron Crown Enterprises, Inc.
© 1991, Edizioni E.Elle S.r.l. - Trieste
via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

I DINAMITARDI

MILT CREIGHTON

illustrato da Bob Versandi
tradotto da Roberta Gefter Wondrich



Edizioni E. Elle

FOGLIO D'IDENTITÀ

Nome: TEN CHARLES WATSON

Qualità	**Bonus**
Abilità	+1
Astuzia	+1
Osservazione	+1
Intuito	+1
Carisma	+1
Cultura	+1

Denaro	
12	pence
8	scellini
2	ghinee
6	sterline

Equipaggiamento

1) QUADERNO
2) MATITA
3) TEMPERINO
4) OROLOGIO
5)
6)
7)
8)
9)
10)
11)

NOTE

FOGLIO D'IDENTITÀ

Nome:

Qualità	**Bonus**	**Equipaggiamento**
Abilità	_____	1)
Astuzia	_____	2)
Osservazione	_____	3)
Intuito	_____	4)
Carisma	_____	5)
Cultura	_____	6)
		7)
Denaro ___ pence		8)
___ scellini		9)
___ ghinee		10)
___ sterline		11)

NOTE

FOGLIO DEGLI INDIZI

- ❑ A _____
- ❑ B _____
- ❑ C _____
- ❑ D _____
- ❑ E _____
- ❑ F _____
- ❑ G _____
- ❑ H _____
- ❑ I _____
- ❑ J _____
- ❑ K _____
- ❑ L _____
- ❑ M _____
- ❑ N _____
- ❑ O _____
- ❑ P _____
- ❑ Q _____
- ❑ R _____
- ❑ S _____
- ❑ T _____
- ❑ U _____
- ❑ V _____
- ❑ W _____
- ❑ X _____
- ❑ Y _____
- ❑ Z _____

Decisioni

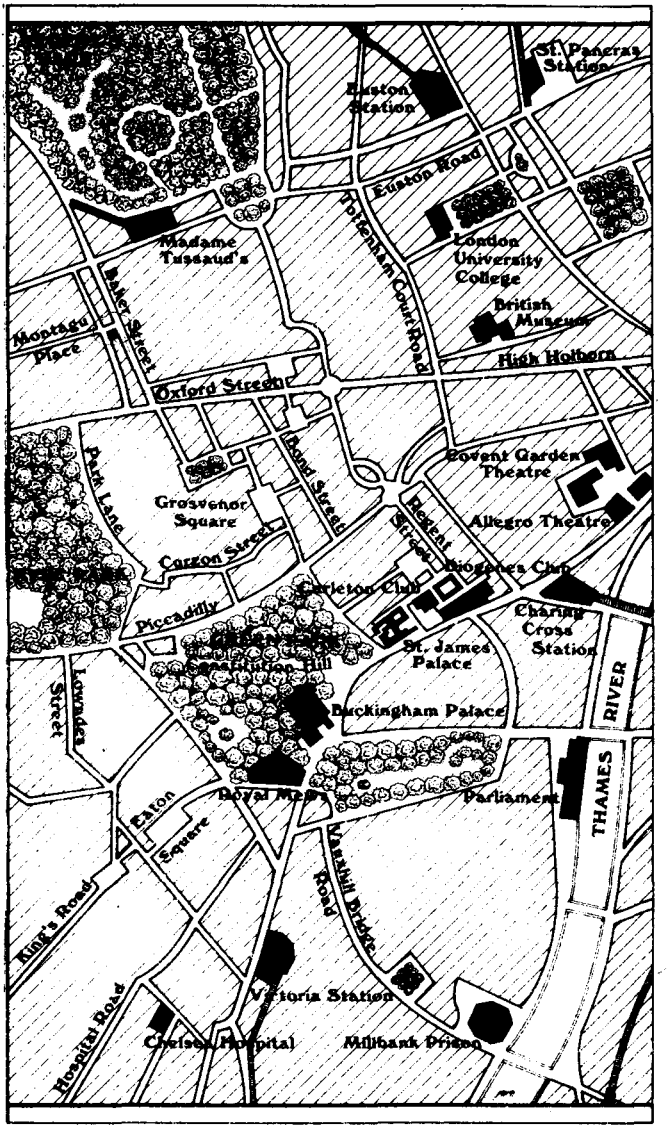
- ❑ 1 _____
- ❑ 2 _____
- ❑ 3 _____
- ❑ 4 _____
- ❑ 5 _____
- ❑ 6 _____
- ❑ 7 _____
- ❑ 8 _____
- ❑ 9 _____
- ❑ 10 _____

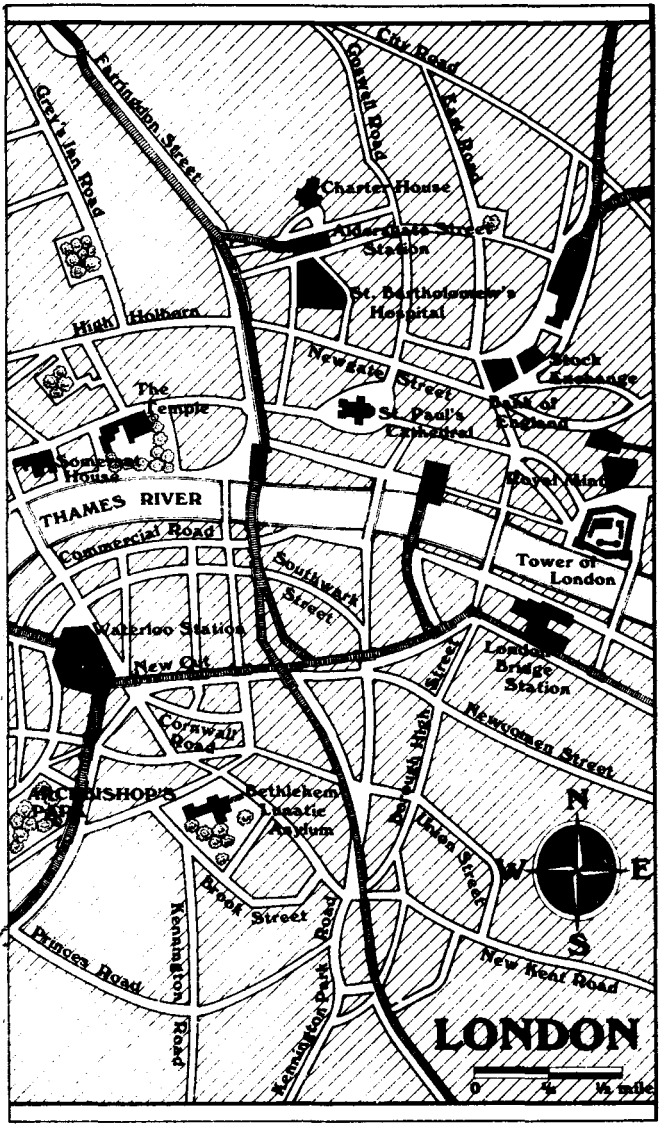
Deduzioni

- ❑ 1 _____
- ❑ 2 _____
- ❑ 3 _____
- ❑ 4 _____
- ❑ 5 _____
- ❑ 6 _____
- ❑ 7 _____
- ❑ 8 _____
- ❑ 9 _____
- ❑ 10 _____

Risultati

- ❑ I _____
- ❑ II _____
- ❑ III _____
- ❑ IV _____
- ❑ V _____
- ❑ VI _____
- ❑ VII _____
- ❑ VIII _____
- ❑ IX _____
- ❑ X _____


St. Pancras Station
Euston Station
Euston Road
Madame Tussaud's
Tottenham Court Road
London University College
British Museum
Montagu Place
Baker Street
Oxford Street
High Holborn
Park Lane
Bond Street
Covent Garden Theatre
Grosvenor Square
Regent Street
Allegro Theatre
Carlton Club
Piccadilly
Charing Cross Station
St. James Palace
Constitution Hill
Lowndes Street
Buckingham Palace
RIVER
Royal Mews
Parliament
THAMES
Eaton Square
Vauxhall Bridge Road
King's Road
Victoria Station
Hospital Road
Chelsea Hospital
Millbank Prison


Farringdon Street
Grey's Inn Road
City Road
Goswell Road
Fore Road
Charter House
Aldersgate Street Station
St. Bartholomew's Hospital
High Holborn
Newgate Street
Stock Exchange
The Temple
St. Paul's Cathedral
Bank of England
Somerset House
Royal Mint
THAMES RIVER
Commercial Road
Southwark Street
Tower of London
Waterloo Station
New Cut
London Bridge Station
Cornwall Road
Bethlehem Lunatic Asylum
Borough High Street
Newcomen Street
Union Street
Brook Street
Kennington Road
Princes Road
Kennington Park Road
New Kent Road
N
W
E
S
LONDON
0
½
½ mile

INTRODUZIONE AL MONDO DI SHERLOCK HOLMES

HOLMES E WATSON

Apparso per la prima volta in *Uno studio in rosso* nel 1887, il personaggio di Sherlock Holmes ha riscosso subito un enorme successo per il suo fascino particolare. La sua abitazione ed ufficio al numero 221-B di Baker Street sono diventati ormai un vero e proprio tempio: sono le stanze dove Holmes dormiva, meditava, e strimpellava il violino quando non era in grado di sviscerare il significato di un indizio o di mettere le mani su un criminale dall'alibi apparentemente inattaccabile.

Si sa poco o nulla sul suo conto. Figlio di un proprietario terriero e nipote della sorella dell'artista francese Vernet, Holmes è vissuto nell'ombra fino al suo periodo universitario, quando si mise in luce per la sua abilità nell'usare la logica, l'osservazione e la deduzione per risolvere piccoli misteri. Queste sue capacità gli fruttarono la reputazione di genio. Fu probabilmente nel 1878 che Holmes aprì un'agenzia investigativa privata e, quattro anni più tardi, incontrò un ex medico militare, tale dottor John Watson, con il quale si unì in affari. I quattro romanzi e i cinquantasei racconti sono l'unica fonte dalla quale possiamo venire a conoscenza delle straordinarie avventure di questa strana coppia.

Holmes può essere considerato un'accozzaglia di elementi contraddittori ed insoliti. Pur facendo raramente esercizio fisico era estremamente agile ed atletico. Era capace di lavorare instancabilmente per giorni ad un caso senza nemmeno riposarsi né mangiare, oppure di rimanere a letto

in completo ozio per lunghi periodi. Forse il commento più indicativo per descrivere la sua personalità appare in *L'avventura della pietra Mazarin*:

> *Io sono un cervello, Watson. Il resto di me è una semplice appendice.*

A Holmes non interessava nulla della conoscenza astratta, tanto che una volta affermò che gli era indifferente sapere se la terra girava attorno al sole o viceversa. Egli tuttavia riusciva ad identificare decine di tipi di cenere di tabacco o di profumi, grazie alla sua vista acutissima ed al suo raffinato olfatto. Era ossessionato dai criminali e dal loro *modus operandi*. Per saperne di più leggeva con fervore quasi religioso tutti i giornali più importanti di Londra.
Maestro del travestimento, il famoso detective si camuffava abilmente con i panni di un prete italiano, di uno stalliere ubriacone o persino di una vecchia! Un Watson dall'espressione sbalordita mette perfettamente in risalto Holmes, il quale sembra sempre divertirsi a strabiliare il suo permaloso ma allo stesso tempo gentile compagno.
In *Il segno dei quattro* Holmes indica le qualità che ogni buon detective dovrebbe possedere in abbondanza, possibilmente a livello intuitivo: grandi capacità di osservazione e deduzione ed una vasta e precisa conoscenza di argomenti a volte insoliti. Nelle avventure di questa serie hai modo di confrontarti con il suo genio e, se decidi di giocare di nuovo la stessa avventura, anche di migliorare le tue capacità investigative.
Benché fosse appassionato al suo lavoro e possedesse un talento impressionante, Sherlock Holmes non era affatto perfetto. Ingannato da Irene Adler, Holmes prontamente riconosce di avere ricevuto uno scacco dalla "donna" in *Uno scandalo in Boemia*. Nel 1887 il grande detective confessa a Watson che tre uomini hanno giocato lui e

Scotland Yard. La lezione che Holmes trae da questi fallimenti è importantissima:

> *Forse quando un uomo possiede conoscenze particolari e poteri speciali come me, viene incoraggiato a cercare una spiegazione complicata quando invece ne ha una più comoda sotto mano.*

Impara quindi a fidarti delle tue osservazioni e deduzioni, soprattutto quando seguono canoni logici e combaciano con le prove e con le testimonianze di individui fidati. Non azzardare giudizi e, se vuoi e l'avventura lo permette, consultati con Holmes e Watson per ricevere preziosi consigli ed aiuti.

LA LONDRA VITTORIANA

Quando Holmes visse e lavorò a Londra, nel periodo che va dai primi anni del 1880 al 1903, l'epoca vittoriana era molto di più che un argomento di studio e di derisione. La regina Vittoria regnò in Inghilterra per più di 60 anni, un'estensione di tempo che fino ad allora nessuno era mai riuscito a raggiungere. I gusti e le inibizioni della famiglia reale rispecchiavano e forgiavano quelli della società inglese. In seguito alla rivoluzione industriale avvenuta in un arco di tempo che va dal 1750 al 1850, l'Inghilterra si era trasformata lentamente ma inesorabilmente da un paese prevalentemente agricolo in una potente nazione industriale. I romanzi di Charles Dickens descrivono in modo drammatico questo periodo crudele e contemporaneamente emozionante caratterizzato da una vorticosa trasformazione sociale. La politica imperialista piantava la sua bandiera, e di conseguenza esportava le abitudini inglesi, in Africa, India e nell'Estremo Oriente, compreso l'Af-

ghanistan dove il dottor Watson prestò servizio come ufficiale medico e fu ferito.
Cosmopolita e riservata, la Londra degli ultimi anni del diciannovesimo secolo ospitava sei milioni di abitanti, molti dei quali provenivano da tutto il mondo. Vantava l'alta società di Park Lane ed allo stesso tempo nascondeva una viziosa Chinatown dove l'oppio veniva venduto e consumato come fosse tè.
Per orientarti meglio in quel dedalo di strade, nota che Baker Street si trova a sud di Regent Park, vicino al giardino zoologico, proprio nel cuore dell'elegante West End della città. I mezzi di trasporto preferiti erano la ferrovia e le carrozze a cavallo. Alla gente piaceva passeggiare, e per spostarsi da un luogo all'altro i ladri usavano spesso la velocità delle loro gambe.

LA PREDA È SOTTO TIRO!

Confrontati ora con il più grande detective del mondo. Ma non temere: se non riesci a concludere l'avventura, prova un'altra volta! Ricorda comunque il consiglio di Holmes a Watson e a tutti i futuri detective:

> *È una mia vecchia massima, e cioè: quando hai eliminato l'impossibile, qualsiasi cosa rimanga, per quanto improbabile, deve essere la verità.*

Buona fortuna e buona caccia!

IL SISTEMA DI GIOCO DELLA SERIE "SHERLOCK HOLMES"

In questo librogame vengono descritti pericoli, situazioni, luoghi che incontri durante le tue avventure. Quando leggi i paragrafi devi decidere fra più possibilità di scelta, ed il paragrafo successivo viene determinato dalle indicazioni del testo e dalla tua scelta, fortunata o meno.
I paragrafi sono tutti contraddistinti da numeri a tre cifre (ad esempio "**365**"). Devi leggerli nella successione che ti viene indicata nel testo.

I DADI

Durante l'avventura avrai bisogno molte volte di lanciare i dadi per ottenere un numero da 2 a 12. In questi casi puoi:

1) Usare la **Tavola Numerica** in fondo al libro. Scegli un numero toccando la tavola con una matita o una penna (o qualcosa di simile) ad occhi chiusi. Se con la penna tocchi una linea, ripeti l'operazione.

2) Aprire il libro a caso e guardare il numero che trovi dentro la casellina in fondo alla pagina. Quello sarà il numero di cui dovrai tener conto.

3) Lanciare due dadi a sei facce oppure lanciare un dado due volte.

Talvolta dovrai sommare il risultato ottenuto ad un **Bonus**. Qualora ciò avvenga, considera i risultati maggiori di 12 come un "12", e i risultati inferiori a 2 come un "2".

INFORMAZIONI, INDIZI E SOLUZIONE DEL MISTERO

Durante il gioco verrai a conoscenza di vari indizi (ad esempio impronte, armi del delitto, un articolo del giornale) dai quali devi trarre decisioni e deduzioni (ad esempio, seguire una persona, dedurre che il colpevole è il maggiordomo). Il testo talvolta fornisce una delle seguenti indicazioni:

> ***Riporta l'Indizio XX, o Riporta la Decisione XX, o Riporta la Deduzione XX.***

"XX" indica una lettera per gli indizi, ed un numero per le decisioni e le deduzioni. Quando ciò avviene riporta gli elementi trovati nel corso dell'avventura nella casella appropriata del **Foglio degli Indizi** che trovi all'inizio del libro. È consigliabile inoltre riportare brevemente le informazioni ottenute ed annotare il numero del paragrafo dove le hai trovate.
Se consideri interessanti altre informazioni puoi annotarle nell'apposito spazio nel **Foglio d'Identità**. Ricorda però che alcuni indizi ed informazioni forniti nel testo possono essere insignificanti o inutili, se non addirittura piste false.

EQUIPAGGIAMENTO E DENARO

Quando ti capita di trovare del denaro o del materiale nuovo ricorda di registrarlo nello spazio apposito del Foglio d'Identità. Il denaro a tua disposizione sarà suddiviso in pennies (1 pence), scellini (12 pence), ghinee (21 scellini) e sterline (20 scellini), e potrai usarlo nel corso dell'avventura per pagare cibo, affitto, trasporti oppure

per corrompere qualcuno. L'equipaggiamento può talvolta influire sulle tue abilità: in questi casi devi seguire le indicazioni nel testo.
Inizi l'avventura provvisto del denaro già annotato nel Foglio d'Identità all'inizio del libro.

SCELTA DEL PERSONAGGIO

Ci sono due modi per scegliere il personaggio:
1) puoi usare le caratteristiche del personaggio già creato all'inizio del libro;
2) puoi creare il tuo personaggio. Per determinare le sue caratteristiche usa il sistema spiegato nei prossimi paragrafi.

INIZIO DEL GIOCO

Dopo aver letto le regole ed avere scelto il personaggio con cui giocare, inizia la tua avventura partendo dal Prologo. Da quel momento in avanti il percorso da seguire ti viene costantemente indicato nel corso dell'intera avventura.

IL TUO PERSONAGGIO

Se non vuoi creare un personaggio nuovo, puoi usare quello proposto nel Foglio d'Identità all'inizio del libro. Se invece decidi di crearne uno per conto tuo, segui le indicazioni date qui di seguito. Annota ogni variazione nel Foglio d'Identità vuoto. È consigliabile annotare le

variazioni e le informazioni in matita, così quando è necessario puoi cancellarle ed aggiornarle.
Se nella creazione del tuo personaggio personale ti trovi in difficoltà, puoi usare l'altro come esempio.

QUALITÀ

Le seguenti 6 qualità influiscono direttamente sulle possibilità di successo nel corso dell'avventura.

1) **Abilità**: questa qualità comprende allenamento, destrezza, forza d'animo, combattività e bravura nella lotta. Essa riflette la tua capacità di agire e muoverti con equilibrio, coordinazione, velocità, agilità e prontezza di riflessi. Ciò ti può venire richiesto durante un combattimento, un inseguimento oppure andando a cavallo o nuotando.
2) **Astuzia**: include inganno, travestimento, scaltrezza, bravura nell'origliare. Userai questa qualità quando dovrai sgattaiolare via senza farti sentire o vedere, oppure rubare qualcosa, scassinare una serratura, slegarti, travestirti o in mille altre situazioni difficili.
3) **Intuito**: questa qualità comprende sensibilità, perspicacia, capacità di ragionamento, deduzione, fortuna. Essa infatti riflette la tua abilità a capire e collegare tra loro le informazioni e gli indizi, ed inoltre la tua capacità di trarre conclusioni e dedurre eventuali piste.
4) **Carisma**: dovrai usare questa tua dote durante gli interrogatori, quando dovrai fingere, mescolarti tra la gente, negoziare o essere diplomatico. Ciò ti può giovare quando devi ottenere informazioni dai tuoi interlocutori. Il carisma riflette inoltre il tuo adattamento sociale, il tuo savoir-faire, come pure la tua abilità di recitare o nascondere i tuoi pensieri o emozioni.

5) **Osservazione**: questa dote comprende percezione, prontezza di riflessi, empatia ed indica la tua capacità di raccogliere informazioni attraverso la percezione visiva.
6) **Cultura**: essa indica la tua istruzione, le tue conoscenze, la tua capacità di memoria, e rappresenta le tue doti intellettuali e culturali nelle varie discipline scientifiche ed umanistiche: lingue straniere, arte, storia, attualità, chimica, botanica, biologia ecc.

BONUS

Per ciascuna di queste qualità ti viene assegnato un **Bonus qualitativo** che userai quando dovrai intraprendere qualche azione di particolare importanza. Ad esso dovrai sommare di volta in volta il risultato del lancio dei dadi. Attenzione però! Questi bonus possono essere sia positivi che negativi.
Stai creando il tuo personaggio? Bene, allora hai a disposizione 6 unità da distribuire tra i vari bonus.
Puoi assegnare più di una unità ad un particolare bonus, ma non devi superare mai tre unità per ciascuno di essi. Semplificando, se assegni due unità ad una particolare qualità hai un +2bonus, tre unità ad un'altra hai un +3bonus. Devi registrare ciascun bonus nello spazio accanto alla qualità prescelta.
Se non assegni nessuna unità ad una qualità devi registrare un - 2bonus. Nel corso dell'avventura hai la possibilità di aumentare il tuo equipaggiamento o di subire delle ferite che possono influire sui bonus. Ricordati di registrare le variazioni negli appositi spazi del Foglio d'Identità.

PERSONAGGI

Sergente Maggiore Peter Austin: sottufficiale di grado più elevato del reggimento di cavalleria leggera del Principe di Galles, di guarnigione alla Fortezza di Kingston-upon-Thames.

Maggiore Stephen Dillon: aiutante di campo del reggimento di cavalleria leggera del Principe di Galles, agli ordini del Colonnello Sterling.

Tenente di Vascello Neville Mores: ufficiale della fregata di Sua Maestà Britannica *Defiant*.

Mr. Sean O'Grady: pseudonimo usato da uno dei capi della fazione irlandese dei Dinamitardi.

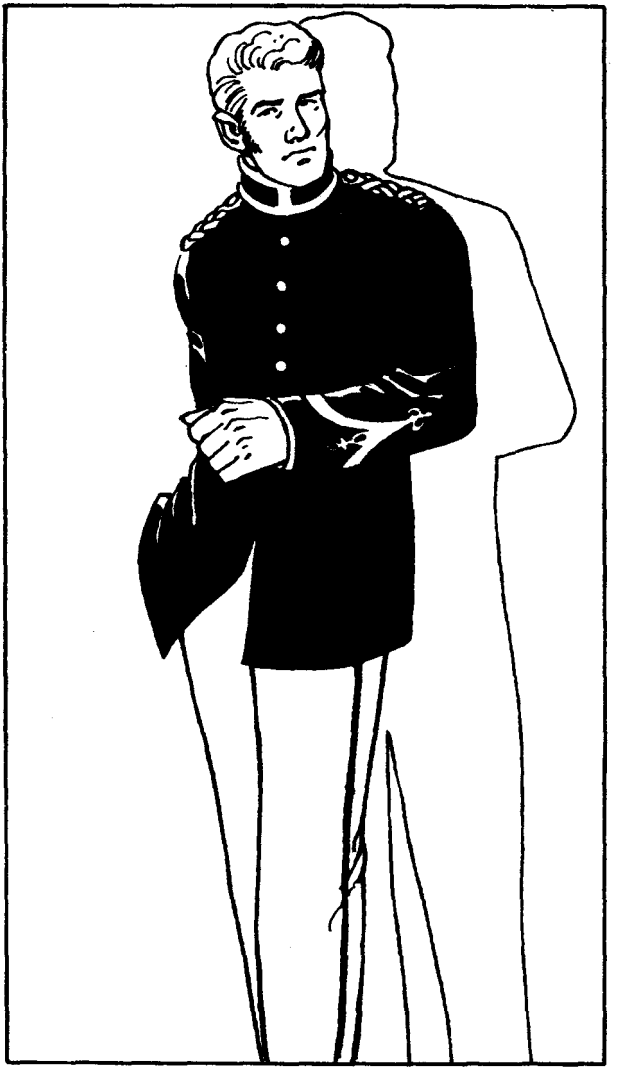
Gladys O'Keefe: donna delle pulizie.

Colonnello Sir Edward Harrison Sterling, Cavaliere dell'Ordine del Bagno, Ufficiale dell'Ordine dell'Impero Britannico: comandante del reggimento di cavalleria leggera del Principe di Galles.

Ispettore Capo Maxwell Stern: di Scotland Yard, supervisore degli investigatori.

Samuel Charles Watson: tenente del Quinto Fucilieri del Northumberland (il vecchio reggimento del dottor Watson). In questa storia impersonerai il suo ruolo, e sarai impegnato nel tentativo di risolvere il mistero della morte del tuo amico.

Jonathan Adams Wheeler: tenente dei Lancieri del Bengala; è rimasto vittima dell'esplosione di una bomba avvenuta alla stazione di Paddington.



4

PROLOGO

Il mese di maggio del 1886 porta alla città di Londra una primavera fredda e piovosa. Si vedono in giro ovunque pesanti cappotti e soprabiti, e molti odorano di naftalina, segno evidente che i proprietari si erano lasciati illudere da un aprile particolarmente tiepido. Il tempo inclemente tuttavia non basta a scoraggiare l'attività di questa metropoli, cuore pulsante di una grande nazione all'apogeo della sua potenza. La fortuna sembra davvero assistere la Gran Bretagna; gli inglesi, ovunque si trovino, amano dire che il sole non tramonta mai sull'impero britannico. Quasi tutti coloro che occupano un posto di rilievo nella società britannica sono soddisfatti del proprio destino. La regina Vittoria regna a Buckingham Palace, la residenza regale, e il paese gode di una prospera pace. Gli antichi sospetti di un'Europa coalizzata contro l'Inghilterra vanno ormai scemando, e anche i rapporti col nemico di sempre, la Francia, sono più amichevoli. L'aggressività delle potenze europee è ormai diretta verso l'esterno, verso le zone arretrate del globo, ricche di risorse naturali ma tecnologicamente inferiori e incapaci di difendersi dall'attacco delle potenti armi moderne.

Nella stessa Londra le insegne dell'impero sono dappertutto. Maestosi edifici di marmo e granito si ergono lungo le animate strade del West End; molti, nelle sculture e colonne che li adornano, raffigurano la potentissima flotta britannica, quasi in segno di tributo alla fondazione dell'impero. Le strade affollate rispecchiano la vastità dei confini dell'impero: vesti color zafferano e turbanti bianchi ondeggiano infatti in mezzo a una folla di banchieri e avvocati in completo scuro. Naturalmente ci sono anche i poveri, ma è come se fossero stranamente invisibili e ignorati. Ragazzacci di strada vestiti di poveri cenci sfrec-

ciano in mezzo alla folla, e mendicanti zoppi si procurano di che sopravvivere all'ombra della magnificenza che li circonda.
Giovedì fa freddo, l'aria è tersa e il sole deve fare i conti con un vento tagliente come la lama di un coltello. La pioggerellina insistente e il cielo incombente della settimana scorsa sono ormai lontani, ma questo sole splendente sembra ben poco intonato con le grida dei venditori di giornali.
"I Dinamitardi colpiscono ancora!" urla uno.
"Strage alla stazione di Paddington!" fa eco un altro.
I giornali riportano con toni indignati un'altra atrocità compiuta dai Dinamitardi, un gruppo di terroristi che si ispira all'ideologia e alle pratiche di frange rivoluzionarie e anarchiche sopravvissute ai tempi della Rivoluzione Francese, quasi un secolo fa. Ultimamente al gruppo si sono uniti dei separatisti irlandesi che cercano di costringere la Gran Bretagna ad abbandonare il possesso dell'Irlanda, per realizzare così il sogno dell'indipendenza irlandese. William Gladstone, il primo ministro britannico, proprio in questi giorni sta sostenendo la proposta dell'autogoverno irlandese come misura di compromesso, con il risultato di spaccare in due il suo partito, il partito liberale. L'orientamento generale del paese è conservatore, e la proposta dell'autogoverno sembra destinata a sicura sconfitta. L'opinione generale ritiene che la recente ondata di attentati sia un tentativo, da parte dei terroristi, di dimostrare la loro estrema decisione nel rivendicare l'autonomia dell'Irlanda.
I giornali riportano che l'attacco avvenuto durante la notte ha raso al suolo parte della stazione della metropolitana di Paddington. I giornali parlano di soffitti crollati, muri sventrati e di spandimenti d'acqua che minacciano di mettere fuori servizio l'intera linea per alcune settimane. Fortunatamente i feriti non sono molti, soprattutto a causa

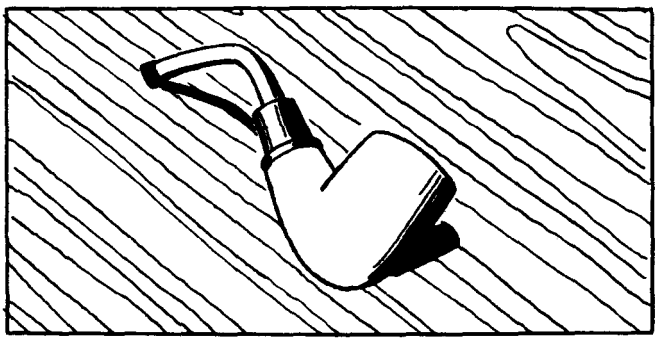
dell'ora tarda in cui è avvenuta l'esplosione. Si sa che solo due persone sono morte nell'esplosione: uno è un giovane ufficiale dell'esercito, Jonathan Adams Wheeler; l'altra persona deceduta è probabilmente Gladys O'Keefe, una donna anziana, che occasionalmente lavorava come donna delle pulizie e che aveva l'abitudine di cercare riparo dal freddo della notte nei locali della stazione.
In questa vicenda tu sei il tenente Charles Watson, del Quinto Fucilieri del Northumberland, e stai finendo di fare colazione alla mensa ufficiali del reggimento di cavalleria leggera del Principe di Galles, nella Fortezza di Kingston-upon-Thames. Sei lontano dal tuo reggimento, per un incarico di due anni che ti ha portato a Kingston per un periodo di addestramento.
La tua attenzione è attratta dallo specchio sulla parete vicina, e ti ritrovi a fissare la tua immagine riflessa. Vedi un giovane uomo alto, dalle spalle larghe (particolare che non è sfuggito alle signorine in chiesa giù al paese). I tuoi capelli biondi fanno un piacevole contrasto con l'abbronzatura della carnagione; un ricordo del periodo trascorso in India che neppure un anno di permanenza in Inghilterra è riuscito a cancellare. Il tuo viso aperto e sincero reca sulla guancia sinistra una piccola cicatrice bianca che scompare nelle basette: un souvenir dell'incontro con un bandito afghano avvenuto qualche anno fa. Stai meditando se chiedere al cameriere di prepararti un altro po' di tè, quando questi si avvicina esitante con in mano un giornale. Lo apri immediatamente, e apprendi la triste notizia della morte di Jonathan Wheeler. Dapprima sei sopraffatto dal dolore, ma dopo poco ti riprendi e inizi a considerare le circostanze della tragedia. Tu e Jonathan eravate amici da anni; prima come compagni di stanza e amici inseparabili a Sandhurst, poi, per una felice coincidenza, eravate stati entrambi assegnati al medesimo reggimento a Kingston per il periodo di addestramento. Quella coincidenza vi

aveva permesso di rafforzare la vostra amicizia, e ancora una volta avevate diviso la stessa stanza.
Ricordi che sin dall'inizio avevi aiutato Jonathan a nascondere la sua asma cronica, un fatto che avrebbe potuto provocare la sua espulsione dall'esercito, se i superiori ne fossero venuti a conoscenza. Tuttavia questo ricordo ti spinge ad alcune riflessioni: Jonathan era un tipo che stava sempre attento alla sua malattia, quindi perché doveva prendere la metropolitana? E in particolare la linea urbana, che si serve ancora di vecchie locomotive a carbone? Forse si trovava in una situazione di particolare urgenza? E poi, perché Paddington? Paddington è la stazione ferroviaria sbagliata per prendere il treno per Kingston. In ogni caso, Jonathan non avrebbe dovuto trovarsi lì quando è esplosa la bomba.

Chiudi gli occhi per evitare la vista del giornale, ma i titoli sembrano ormai impressi in modo indelebile nella tua mente. Cerchi febbrilmente di dare un senso a tutto ciò, nella speranza che il dolore e l'abbattimento che provi possano diminuire se almeno riuscirai a scoprire una logica, per quanto perversa, dietro a questo crimine. Cosa stava facendo Jonathan in quella stazione a quell'ora della notte? Forse era venuto in contatto con i Dinamitardi prima dell'attentato? O forse aveva fatto una brutta fine da qualche altra parte, e poi era stato portato a Paddington? Ogni nuova ipotesi ti sembra più strana della precedente, e nessuna sembra avere un senso.

Giungi alla conclusione che ci sono troppe domande senza risposta riguardo alla morte del tuo amico, e decidi di andare fino in fondo alla faccenda. Quindi, dopo aver sistemato le faccende di servizio, ti prepari ad andare a Scotland Yard per ottenere maggiori informazioni. Porti con te un taccuino e una penna, del denaro sufficiente per la settimana seguente, il tuo orologio da tasca, un temperino e il giornale che hai letto alla mensa questa mattina.

Vai al **151**.



100

Tu e il dottor Watson andate immediatamente alla polizia. Hai modo di constatare che, se hanno esitato a credere a te, le cose stanno diversamente quando si tratta di tuo cugino.

Il dottor Watson si presenta al banco e chiede di Athelney Jones. Il sergente, visibilmente impressionato, vi conduce entrambi di sopra, nell'ufficio dell'investigatore.

In un primo momento Jones non sembra più ricettivo nei confronti di Watson di quanto non sia stato con te, ma quando sente tutta la storia decide di occuparsi della faccenda seriamente. Per prima cosa si preoccupa del maggiore Dillon, e manda un telegramma a Kingston in cui ordina di tenere sotto custodia sia lui che la moglie fino al suo arrivo. Poi invita te e il dottor Watson ad accompagnarlo, e tutti e tre partite immediatamente alla volta di Kingston. Vai al **102**.

101

La sentinella è una nuova recluta, e non oserebbe mai contraddire un superiore, così obbedisce all'istante. A dire il vero ti aspettavi meno problemi, dal momento che non è affatto una cosa insolita che i giovani ufficiali lavorino durante i week-end. L'unica zona dell'intero edificio a cui non è consentito l'ingresso è quella dei piani superiori; comunque tu entri e sali silenziosamente le scale, diretto all'ufficio del maggiore Dillon. Vai al **509**.

102

Giunti a Kingston trovate una carrozza che vi porta a casa di Dillon: davanti alla porta c'è un agente di polizia dall'aria marziale. Mentre scende dalla carrozza, Jones chiede a te e al dottor Watson di aspettare e si dirige verso un detective che sta appoggiato al muro. Si intrattiene con l'uomo per qualche minuto e torna da voi.

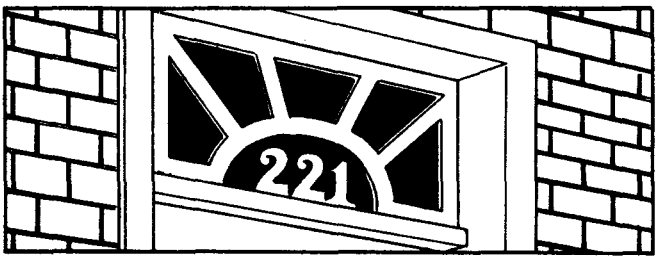
"Brutte notizie, temo" esordisce. "Il maggiore Dillon è stato assassinato. Sua moglie rincasava da una visita alla sorella e lo ha trovato morto sul pavimento. Il detective ritiene che sia rientrato tardi la scorsa notte e che abbia trovato qualcuno che lo aspettava".
"Già" confermi, "Mores lo ha ucciso su ordine del consiglio. Ora vedranno di recuperare gli appoggi che lui aveva fatto perdere all'organizzazione. Questa sì che è davvero una pessima notizia. Ha qualche idea in proposito?"
"Temo che non riusciremo a catturare il suo tenente Mores. Farò sorvegliare i porti e le stazioni ferroviarie, naturalmente, ma temo che ormai se la siano filata".
"Siano... chi?" domandi. "Credevo che si trattasse di uno solo".
"Ho telegrafato per dar ordine di arrestare anche il sergente maggiore del suo reggimento" spiega Jones. "L'investigatore mi ha detto che qui a Kingston non lo si vede da due giorni. Il comandante del reggimento intende denunciarlo per diserzione".
"Ciò non ci lascia che un'ultima alternativa".
"Sì" mormora Jones con una smorfia amara, "Sherlock Holmes".
La tua indagine si conclude con un parziale successo. Con le prove e gli indizi che hai scoperto finora Sherlock Holmes risolverà rapidamente il caso. Il complotto contro lo stato, se davvero ne esiste uno, è destinato a fallire, ma non ci sono prove per processare i cospiratori. Dillon, l'assassino, è morto, ma i motivi della morte di Jonathan non saranno mai resi noti. Se non altro potrai almeno scrivere al padre di Jonathan per dirgli che suo figlio è morto con onore, per essersi rifiutato di tradire la sua patria.
Se vuoi cominciare il caso daccapo, vai al **308**.
Se invece vuoi leggere la soluzione, vai al **430**.

103

Dopo che hai aggiornato Sherlock Holmes sugli indizi finora scoperti, il grande detective ti rivolge una serie di acute e precise domande, poi sprofonda nuovamente nella poltrona con un'espressione pensosa. Incominci a stare sulle spine, temendo già che si sia dimenticato di te, quando Holmes si alza e si schiarisce la voce.

"Credo che dovrebbe proseguire la sua indagine, tenente. Le suggerisco di visitare la scena del delitto, come prossima mossa. La polizia potrebbe essersi lasciata scappare qualche particolare prezioso".

Vai al **240**.



104

Decidi che per oggi non c'è più niente da scoprire e ti dirigi stancamente alla volta di Baker Street, dove ti addormenti in pochi minuti. Il mattino seguente ti alzi di buon'ora, ti radi e indossi la camicia di bucato che il dottor Watson ti ha lasciato da parte. Dopo un'abbondante colazione preparata dalla signora Hudson ti dirigi alla stazione di polizia. Vorresti avere la possibilità di discutere della questione con tuo cugino e Mr. Holmes, ma la signora Hudson ti informa che i due la scorsa notte non sono rientrati.

Vai al **520**.

105

Ti confondi tra la folla e ti dirigi inosservato verso la sala d'ingresso, dove scorgi Dillon che discute animatamente con due dei membri. Ti tieni il più possibile a distanza, lasciando che ci siano sempre più persone tra te e lui. Poco dopo Dillon si volta e si incammina verso il bar.
Se ti fermi ad osservare Dillon, vai al **494**.
Se invece te ne vai per aspettarlo fuori e seguirlo, vai al **417**.

106

La cameriera non fa molte storie quando le dici che sei un socio di fuori città che alloggia in una delle stanze per gli ospiti. Ti fa entrare e ti chiede se gradisci una tazza di tè. Al tuo rifiuto si ritira con grazia e va a dormire.
Il club è deserto: tutti dormono, tranne il sergente maggiore Austin e coloro ai quali sta parlando. Non sai in quale stanza si trovi, così ti sistemi in un angolo e lo aspetti. Dieci minuti più tardi la tua pazienza è ricompensata: senti chiudersi la porta della sala delle riunioni. Austin scende le scale, apre un armadio, prende il suo cappello ed esce.
Se segui Austin, vai al **214**.
Se invece sali di sopra e vai nella sala delle riunioni, vai al **164**.

107

Riesci a scansarti in tempo per ricevere la mazza di legno sulla spalla sinistra; senti che ti diventa insensibile, e ti pieghi in due per il dolore. L'uomo viene di nuovo verso di te, ma tu gli sferri un calcio, colpendolo sul petto; mentre tu cerchi di sfruttare il vantaggio, sistemandoti in modo da proteggere la spalla ferita, il tuo avversario ti attacca ancora una volta.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-9, vai al **354**.
Se ottieni 10-12, vai al **264**.

108

Dopo averci lavorato per circa un'ora riesci finalmente a decifrare il codice: e resti sconvolto da ciò che hai scoperto. Vai al **112**.

109

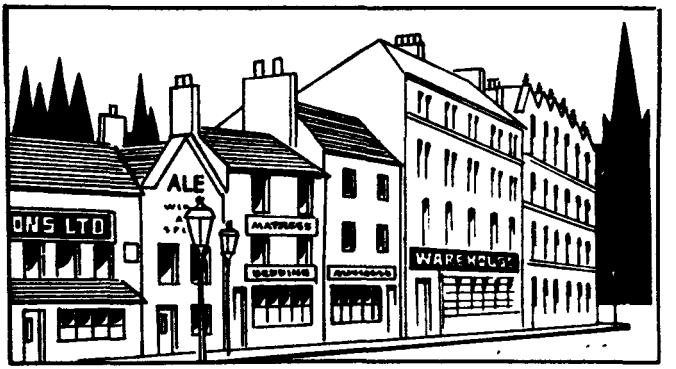
Ti ritrovi in una piccola cella nell'edificio di Scotland Yard. In un primo momento non capisci cosa succede: eri certo di essere riuscito a convincere l'ispettore capo. L'unica spiegazione possibile è che tu ci sia riuscito fin troppo bene. Ti ha creduto, ecco perché sei qui. Anche l'ispettore capo evidentemente è uno dei cospiratori, un membro del Leonidas Club, e ti ha messo in trappola!
Cerchi di iniziare una conversazione con i tuoi carcerieri, nella speranza di far arrivare un messaggio a Sherlock Holmes, ma quelli ti ignorano e ti rendi conto che sei tenuto in segregazione, senza nessuna possibilità di comunicare con l'esterno! Ora sta soltanto a Sherlock Holmes scoprire che cosa c'è sotto a tutto questo.
Se vuoi ricominciare daccapo, vai al **308**.
Se invece vuoi solamente leggere la soluzione, vai al **430**.

110

Continui a lavorare a tavolino per circa mezz'ora dopo che il sergente se n'è andato; l'uomo deve avere qualche sospetto, ed è un tipo che sa il fatto suo. Quando ritieni che sia passato abbastanza tempo, metti a posto le carte e te ne vai, diretto a casa. Vai al **402**.

111

Pur provandoci per oltre un'ora non riesci a decifrare il codice. Sei maledettamente vicino alla soluzione, eppure sei costretto ad ammettere la tua sconfitta.
Se hai riportato il **Risultato VIII**, vai al **448**.
Altrimenti, vai al **116**.



112

Il messaggio è in realtà un ordine del Consiglio dei Cinque, un ordine di esecuzione: Mores, una volta ottenute le informazioni che il consiglio vuole da te, doveva andare a Kingston e uccidere il maggiore Dillon. A quanto pare il consiglio giudica imperdonabile l'atteggiamento di Dillon, il quale tra l'altro ultimamente offre poche garanzie di riservatezza a causa della sua propensione per l'alcool. Tuttavia adesso hai un'opportunità in più: Mores non sarà in grado di portare a termine il suo incarico, e tu potresti convincere Dillon a confessare tutto ai suoi superiori prima che il consiglio venga a sapere cosa è successo.
Riporta l'**Indizio U**.
Se hai riportato il **Risultato VIII**, vai al **119**.
Altrimenti, vai al **135**.

113

Riesci a torcere il polso a Mores proprio mentre sta sparando un colpo. Il proiettile colpisce il pavimento a un pelo dalla tua testa, e per qualche secondo resti assordato dall'esplosione. Mores se ne avvantaggia per liberarsi la mano e cerca di caricare l'altra canna. Rotoli su un fianco, e improvvisamente... anziché sentire il previsto scoppio della pistola, senti un grugnito del tuo assalitore, colpito alla testa dal bastone da passeggio del dottor Watson.
Mores barcolla, con il sangue che gli cola sulla faccia e la pistola che gli ciondola in mano. Il dottor Watson avanza con il bastone alzato, ma Mores solleva l'arma e preme il grilletto. Si sente un *click*, ma nient'altro: capisci che la pistola si è inceppata. Mores a questo punto la scaglia contro il dottor Watson, e prima che tu abbia il tempo di intervenire si getta in strada dalla finestra. Ti precipiti alla finestra in frantumi: Mores è atterrato sul tetto di un carro ed è incolume. La spia salta a terra e scappa via con uno scatto felino. Vai al **471**.

114

Riesci a trovare una carrozza e prometti al vetturino una generosa mancia se ce la farà a portarti alla Fortezza entro venti minuti. Un momento dopo ti penti di ciò che hai detto, quando vedi che il vetturino comincia a frustare il cavallo e gira gli angoli delle strade su una ruota sola! Ad ogni modo arrivi a destinazione a tempo di record e, grazie al cielo, ancora intero! Vai al **398**.

115

Quando riprendi conoscenza ti trovi in una stanzetta buia che odora di patate e cipolle. In passato doveva essere un magazzino o una dispensa nel seminterrato del Leonidas Club. Ti frughi le tasche in cerca di un fiammifero ma, come temevi, qualcuno ti ha perquisito e ti ha portato via

tutto ciò che poteva servirti. Costeggi le pareti a tentoni e trovi la porta: come prevedevi è chiusa a chiave dall'esterno. Non ci sono finestre; devi avere pazienza finché non verrà qualcuno. Vai al **460**.

116

Tu e Watson decidete di portare Mores alla polizia. L'uomo si rifiuta di parlarvi, ma credi che forse la polizia troverà il modo di fargli rompere il suo silenzio.
Vai al **117**.

117

È mattino presto quando arrivate a Scotland Yard. Il sergente di turno riconosce il dottor Watson e vi accompagna tutti e tre all'ufficio di Athelney Jones. Jones è appena arrivato e sembra sorpreso di vedervi. Ma sembra ancora più sorpreso quando viene a sapere lo scopo della vostra visita.
Spieghi il motivo per cui siete venuti a consegnargli Mores. Jones ascolta di malavoglia ciò che hai da dirgli, e manda un telegramma a Kingston per dar ordine di mettere sotto custodia il maggiore Dillon e farlo portare a Londra. Nel frattempo Mores viene chiuso in cella, perché rifiuta di parlare con la polizia proprio come ha fatto con te.
Vai al **477**.

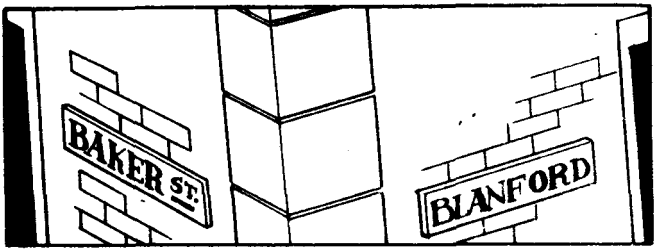
118

Di scatto Mores si getta su di te: improvvisamente sembra essersi ripreso alla perfezione. La sedia si rovescia all'indietro e ingaggiate un corpo a corpo sul pavimento. Tra le sue mani compare improvvisamente una piccola pistola a due canne. Gli afferri con forza il polso mentre cerca di puntartela addosso.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **113**.
Se ottieni 7-9, vai al **206**.
Se ottieni 10-12, vai al **185**.

119

Prendi il primo treno per Kingston, deciso ad affrontare il maggiore Dillon. È mattino presto quando arrivi alla Fortezza e scopri che Dillon non si è ancora presentato a rapporto. Ti dirigi verso casa sua, con lo stomaco sconvolto al pensiero di trovarti di fronte all'uomo che ha ucciso il tuo migliore amico.
Al tuo bussare insistente Dillon apre la porta. Ha addosso solo una vestaglia e ha un pessimo umore. "Che accidenti vuole, Watson?" esclama, strizzando gli occhi con una smorfia nel tentativo di proteggere gli occhi dal sole.
"La sua vita, maggiore" replichi freddamente, "e ho forti motivi per sospettare che qualcuno si occuperà di questo dettaglio molto presto".
Dillon, sconcertato, fa un passo indietro e ti fa entrare. "Allora, che cosa significa?" farfuglia. "Che cosa intende dire con 'la mia vita'?"
"Voglio la sua vita per aver assassinato Jonathan Wheeler" rispondi, attento alle sue reazioni.
"Cosa! Già?" risponde Dillon, come soprappensiero. Evidentemente non si preoccupa nemmeno di negare l'accusa, è solo sorpreso che sia stata formulata così presto.

"Povero sciocco! Ecco qua!" e gli porgi l'ordine del consiglio, con il messaggio decifrato scritto tra le righe in codice. Dillon impallidisce. "Allora, ha intenzione di presentarsi al macello mite come un agnellino, o di combatterli da uomo?" insisti.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-5, vai al **168**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **157**.



120

Ti appresti ad assistere agli avvenimenti, ma prima che la riunione sia cominciata senti uno sguardo posato su di te. Passi in rassegna la folla ma non noti niente; eppure avverti la sgradevole sensazione di essere osservato. Poi guardi verso la parte sul retro e scorgi tre uomini che vengono verso di te. Tastando all'indietro apri casualmente la porta; gli uomini affrettano il passo. Spalanchi la porta e la attraversi in un lampo ma, prima che tu possa raggiungere la stanza accanto, qualcosa di duro ti si abbatte sulla tempia e cadi a terra privo di sensi.
Se hai riportato il **Risultato X**, vai al **304**.
Altrimenti, vai al **115**.

121

Decidi di perquisire la casa del maggiore Dillon a Kingston, nella speranza di trovare qualche indizio che ti aiuti

a capire in quali circostanze è morto veramente Jonathan. Pur essendo sicuro che Dillon non lascerebbe mai in giro prove compromettenti che potrebbero finire nelle mani di sua moglie, pensi che sia possibile scoprire qualche indizio utile per la soluzione del mistero. Sono coinvolte altre persone? Quale minaccia poteva rappresentare per loro Jonathan? Il padre di Jonathan è un uomo potente, e sarebbe un nemico pericoloso per chiunque, perfino dalla lontana Singapore. I motivi di Dillon dovevano essere molto pressanti, se era effettivamente coinvolto.
Vai al **177**.

122

Speravi di trovare qualcosa nell'armadio, ma resti deluso. Ora devi decidere se fare un'altra ispezione; più a lungo ti tratterrai, più farà buio e più sarai costretto a usare una luce, rendendo sempre più rischiosa la tua missione. È il caso di rischiare una seconda ispezione?
Se te ne vai, vai al **284**.
Se fai un'altra ispezione, lancia i dadi, ma sottrai 1 per ogni ispezione compiuta (puoi ispezionare lo stesso luogo o cosa più di una volta):
se ottieni 2-4, vai al **228**;
se invece ottieni 5-12, vai al **463**.

123

Holmes continua con tono didattico: "In ogni caso non credo che proseguire le indagini a Kingston possa portarci delle informazioni utili. È mia esperienza che, quando ci si trova davanti a diverse possibilità nell'indagare su un crimine, il mezzo di soluzione più semplice sta nell'eliminare le alternative una per una. Poiché al momento attuale un'unica alternativa è chiara, le suggerirei di concentrarsi sui Dinamitardi".
Vai al **427**.

124

Accompagni la sentinella al corpo di guardia, dove ripeti la tua storia. Il sergente esita un attimo, poi decide che il problema va oltre la sua autorità e chiede alla sentinella di far chiamare il capo della polizia militare. Dopo un intervallo di tempo che ti sembra sorprendentemente rapido vieni convocato nell'ufficio del capo della polizia militare, e qui ti viene gentilmente chiesto di fornire il tuo resoconto dei fatti.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-8, vai al **388**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **138**.

125

Il viso del colonnello si contrae per la rabbia. "Questa è una palese menzogna, Watson! Mi prende per uno sciocco?" Poi, rivolto al sergente della guardia: "Chiami il capo della polizia militare!" Infine, rivolto di nuovo a te: "Pensavo meglio di lei, Watson. Forse il capo della polizia militare troverà il modo di scioglierle la lingua".
Il capo della polizia arriva dopo pochi minuti, subito dopo che il colonnello se n'è andato. Ascolta le guardie, poi ti si avvicina. Gli riferisci ciò che hai già detto al colonnello, ma cercando di essere più convincente.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-9, vai al **235**.
Se invece ottieni 10-12, vai al **492**.

126

Visto che il maggiore Dillon non è alla Fortezza, l'unica altra pista da seguire è quella del Leonidas Club. Sei ancora in tempo per andartene prima che incominci la cena. Torni nella tua stanza, ti cambi d'abito e sali sul treno per Londra. Vai al **174**.

127

Andandotene dall'ufficio del sergente rifletti di nuovo. È poco probabile che il sergente maggiore sia così sciocco da lasciare delle prove a casa sua.Ci dev'essere un'altra alternativa, e il Leonidas Club è l'unica altra pista che ti si offra: forse vale la pena di farci una visitina.
Vai al **174**.

128

Ti fermi per meditare su quale strategia adottare.
Se hai riportato l'**Indizio M** e/o il **Risultato III** ma non l'**Indizio L**, vai al **174**.
Altrimenti, vai al **213**.

129

Esamini attentamente i bottoni ma non ci trovi nulla di strano. Stai per allontanarti, confuso, quando il maggiore Dillon si volta per ordinare un altro drink. Mentre gira su se stesso, la fascia che porta in vita si apre, lasciando intravvedere il bottone sottostante. Ti senti aumentare il battito cardiaco: avevi ragione! Eccola la prova delle tue deduzioni, un bottone evidentemente nuovo che luccica da sotto la fascia. Dillon è proprio una vecchia volpe. Aveva perso il bottone sotto la cartucciera a tracolla alla stazione di Paddington, ma lo ha rimpiazzato con un vecchio bottone preso dall'interno della fascia. Ma ora? Il bottone in sé non è certamente una prova sufficiente a convincere la polizia. Devi trovare delle prove di supporto, e gli unici due posti dove ti conviene guardare sono l'ufficio del

maggiore Dillon (qui alla Fortezza) e la sua abitazione a Kingston, dove vive con la moglie.
Riporta l'**Indizio P**.
Se ispezioni l'abitazione del maggiore Dillon a Kingston, riporta la **Decisione 10** e vai al **132**.
Se invece ispezioni l'ufficio del maggiore Dillon alla Fortezza, riporta la **Decisione 9** e vai al **398**.

130

Dopo essere stato aggiornato sugli indizi scoperti finora, Sherlock Holmes ti pone una serie di precise e acute domande, per poi sprofondare nuovamente nella sua poltrona. Cominci a stare sulle spine, temendo che si sia già dimenticato di te, quando lo vedi sgranchirsi le gambe e schiarirsi la voce.
"Credo che con la sua indagine stia solo cercando di guadagnar tempo, tenente. Non vedo alcun modo per risolvere la situazione, al momento. Le consiglio di tornare sui suoi passi dall'inizio, oppure, come alternativa, può sempre affidarmi il caso e io vedrò di occuparmene quando i miei impegni me lo permetteranno".
Se vuoi ricominciare daccapo, vai al **308**.
Se invece vuoi leggere la soluzione, vai al **430**.

131

Il biglietto ti stimola la memoria, ma il collegamento preciso ti sfugge e la cosa ti innervosisce tremendamente: sai che il biglietto avrebbe potuto fornirti un indizio chiave sui movimenti di Jonathan la notte del delitto. Non resta che sperare che la soluzione salti fuori nel corso delle indagini.
Se chiedi in giro del biglietto, segna la **Decisione 1** e vai al **308**.
Se invece segui altre piste di indagine, segna la **Decisione 2** e vai al **340**.

132

Sai dove vive il maggiore Dillon, visto che sei stato a cena a casa sua insieme a Jonathan alcune settimane fa. È una spaziosa abitazione situata in una tranquilla via residenziale di Kingston. Il retro della casa dà su un giardinetto, curato dalla moglie di Dillon. È proprio dal giardino che intendi entrare in casa. Il muro di pietra che lo circonda è un ostacolo trascurabile, essendo alto meno di un metro e mezzo. Scavalchi il muro e, cercando di non lasciare impronte evidenti sulle aiuole, raggiungi una finestra sul retro. È chiusa col saliscendi, ma fortunatamente non a chiave, così ti servi del tuo preziosissimo temperino per sganciarlo. Apri la finestra e penetri in casa.
Se non hai ancora riportato la **Decisione 10**, fallo adesso. Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-7, vai al **178**.
Se ottieni 8-12, vai al **278**.

133

Ti trovi in una delle camere ammobiliate di cui il club dispone per i suoi membri quando si trovano a Londra: sembra che al momento non ci abiti nessuno. Ti dirigi verso la porta e la apri con uno spiraglio. Nell'ingresso non c'è nessuno, così ti incammini silenziosamente verso le scale. Scendendo per un tratto scopri che sta per aver luogo una riunione, poiché c'è un gruppo di gente in fila per entrare nella sala delle adunanze. Vai al **487**.

134

Il maggiordomo passa accanto al tuo nascondiglio, camminando rapidamente ma senza correre. Decidi di scoprire dove sta andando, e lo segui. Guardi prudentemente nella sala d'ingresso per accertarti che sia vuota, e con la coda dell'occhio ti accorgi che un oggetto scuro ti sta piombando addosso. Cerchi di indietreggiare, ma è troppo tardi. Senti l'impatto di qualcosa di molto solido sulla nuca e improvvisamente tutto diventa nero.

Se hai riportato il **Risultato X**, vai al **304**.

Altrimenti, vai al **115**.

135

Il dottor Watson manda ad avvertire Athelney Jones che hai scoperto importanti prove di un complotto contro lo stato. È sicuro che hai in mano materiale sufficiente per convincere Jones ad ascoltarti e a prendere sul serio la tua tesi. Vai al **226**.

136

Scendi le scale in un lampo e corri verso la porta sul retro, mentre senti la sentinella che scende rumorosamente dietro di te. È rallentata dall'equipaggiamento e dal fucile, ma tu hai soltanto pochi secondi! Spalanchi la porta, ti precipiti in un ingresso laterale ed entri in uno degli uffici al primo piano, dove è permesso lavorare nei week-end. Chiudi la porta e tiri fuori una pila di carte da uno dei cassetti della scrivania, sparpagliandole davanti a te. Poi ti siedi alla scrivania, metti le scarpe sul pavimento accanto a te, ti chini sulle carte con una penna e cominci a scrivere. Vai al **452**.

137

Ormai lontano dal cottage torni rapidamente nella tua stanza. Mentre cammini rifletti: è improbabile che Austin sia così sciocco da lasciare delle prove incriminanti nella sua stessa casa. L'unica possibile alternativa è indagare sul Leonidas Club: forse è il caso di farci una capatina.
Vai al **174**.

138

Il capo della polizia militare ascolta il tuo resoconto, ma capisci che è ancora diffidente. Si ritornerà più tardi su questo argomento, ma per il momento puoi andare.
Vai al **353**.

139

Presenti le tue prove il più concisamente possibile. Jones siede e ascolta, facendo qualche domanda di tanto in tanto. Noti che man mano che vai avanti a parlare si fa sempre più serio. Il dottor Watson, che siede dietro di te, annuisce e di tanto in tanto sorride per incoraggiarti.
Se hai riportato le **Deduzioni 1, 2, 3** e **5** e anche gli **Indizi A, B, N, Q, T**, e inoltre **F** o **G**, vai al **346**.
Altrimenti, vai al **140**.

140

"Spiacente, tenente" risponde Jones dopo che hai concluso, "queste non sono prove sufficienti per condannare il maggiore Dillon in un tribunale britannico. Comunque mi ha convinto. Il maggiore prima o dopo andrà sulla forca, glielo prometto, ma al momento mi interessa di più svelare il complotto ordito da quegli ignobili traditori del Leonidas Club. Ha un consiglio da darmi in proposito?"
Vai al **141**.

141

"Le consiglio di arrestare immediatamente il maggiore Dillon, in modo da salvargli la vita" dici. "Poi dovremmo cercare di assicurarci la sua collaborazione, per catturare quei traditori".
"Potrebbe funzionare" dice Jones con aria convinta. Poi, più deciso esclama: "Sì, è proprio quello che faremo!"
Vai al **179**.

142

È fondamentale che tu riesca a vedere e sentire quanto più possibile di quello che avviene qui. Il successo della tua indagine dipende da questo. Ora che hai scoperto che in questa casa si ritrova una specie di società segreta, è probabile che l'esito delle tue ricerche sia ben più complesso di quanto avresti immaginato.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **330**.
Se ottieni 7-12, vai al **428**.

143

L'investigatore riflette un istante. "Mi spiace, tenente; vorrei aiutarla, ma questa zona non è aperta ai visitatori. Dovrebbe avere il permesso dell'ispettore capo".

"Va bene, Mr. Carpenter, capisco" rispondi flemmatico, preparandoti ad andartene. In fondo non ti preoccupi, perché sai che tra poco la polizia se ne andrà.
Vai al **344**.

144

Il bottone non proviene dall'uniforme di Jonathan; forse apparteneva a qualcuno che è coinvolto nell'attentato della scorsa notte? Metti in tasca il bottone e ti togli la polvere dai pantaloni. Vai al **128**.

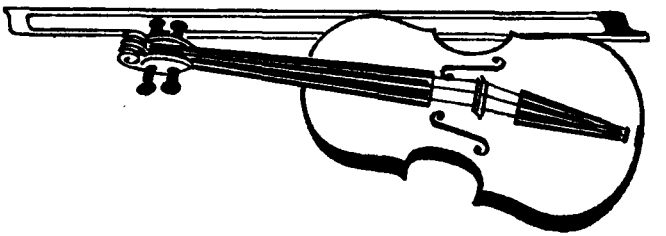
145

Decidi di parlare con il sergente maggiore Austin, visto che probabilmente è proprio lui la migliore fonte di informazioni di tutta la caserma.
"No, non so dove sia andato il tenente Wheeler la scorsa notte" replica seccamente alla tua domanda. "E, ad essere sincero, non me ne importa un granché. Si è liberato dagli impegni che aveva come ufficiale di turno ed è andato via presto" continua con il medesimo tono secco. "Personalmente avrei detto che andava a trovare una donna, e non una di quelle che si portano a conoscere alla mamma". C'è nelle sue parole una certa ostilità, che sospetti derivi da una divergenza di opinioni di lunga data. Jonathan era un po' un dandy, proprio il tipo di ufficiale che Austin disprezza profondamente.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **507**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **236**.

146

Ti ritieni fortunato ad aver trovato Sherlock Holmes a casa, anche se ti dispiace che il dottor Watson sia assente. Riferisci a Holmes ciò che hai scoperto, consapevole che

si tratta di poca cosa. Qualche momento dopo arriva il commento che temevi.
"Tenente, credo che la sua indagine sia giunta alla parola fine. Lei non è riuscito a scoprire le prove necessarie a dimostrare che i Dinamitardi non sono i colpevoli. La polizia non dà retta a semplici sospetti, come ha potuto constatare. Inoltre lei non ha identificato nessun'altra persona o gruppo che possa aver commesso il crimine. In coscienza non posso incoraggiarla a portare ancora avanti questa indagine. Ha fallito non per mancanza di impegno, ma piuttosto per mancanza di esperienza. Le suggerisco di ricominciare daccapo".
Se ricominci daccapo, vai al **308**.
Se invece preferisci leggere la soluzione, vai al **430**.



147

Decidi che l'opportunità di ispezionare il club è troppo preziosa per lasciarsela scappare. Esci dalla porta e sali le scale; sai che i club a Londra vengono spesso usati come albergo dai soci di fuori città. Ci sono sempre delle stanze, a prezzi molto ragionevoli, a patto di prenotarle in tempo. In questo caso sei molto interessato all'identità dei soci di fuori città. Scopri che al secondo e terzo piano del club ci sono alcune stanze per gli ospiti. Nessuna sembra munita di serratura, così decidi di darci un'occhiata.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **419**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **302**.

148

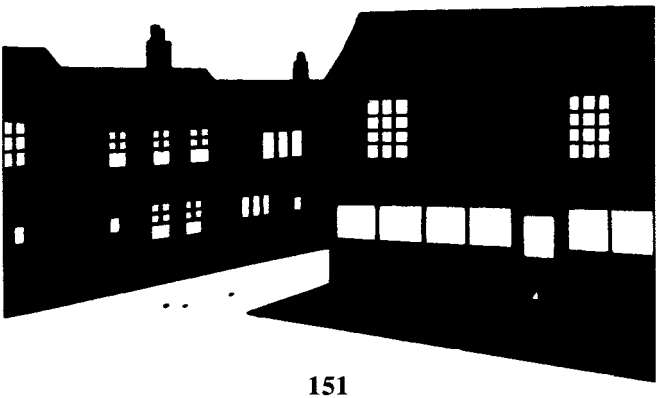
Ti fai strada all'interno della stazione colpita dall'esplosione, cercando di evitare la polizia che sta esaminando gli ammassi di macerie.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **250**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **218**.

149

Capisci che la cosa migliore che puoi fare è sorprendere i tuoi avversari, in modo da impedire loro di saltarti addosso. Devi essere molto veloce: Austin è insidioso e risoluto. Ti butti addosso ai due energumeni sulla sinistra, e nello stesso tempo ribalti con un calcio un tavolino in direzione dei due sulla destra. Gli uomini che attacchi vengono colti di sorpresa e finiscono a terra in un groviglio di braccia e gambe, bloccando la strada a Austin. Colpisci al mento il più grosso degli altri due, che cade a terra come un albero abbattuto. L'altro uomo, più piccolo e meno robusto, sta all'erta e indietreggia, ora che non può più contare sull'appoggio dei suoi amici. Sei alla porta in un lampo, ti precipiti giù per le scale, percorri di corsa l'anticamera e finalmente sei in strada. Dopo quasi un isolato ti guardi alle spalle, ma non vedi nessuno che ti insegue. Ora devi decidere cosa fare. Da quanto hai visto, al club sta per iniziare una riunione che potrebbe far luce sul mistero che circonda la morte di Jonathan. Devi cercare di ritornare al club, magari entrando dalla finestra o passando per la grondaia, oppure devi andare direttamente da Sherlock Holmes per riferirgli subito le informazioni raccolte?
Se cerchi di tornare al club, vai al **234**.
Se invece fai visita a Sherlock Holmes, vai al **435**.

150

Metti la pistola nella tasca del cappotto, sperando che non sia troppo visibile.
Riporta l'**Indizio R**.
Se non hai esaminato precedentemente la scatola della carta da lettera, vai al **348**.
Altrimenti, vai al **350**.



151

Per il momento non sei in servizio, così decidi di agire seguendo l'istinto. Ti dirigi verso la stazione di Kingston e sali sul primo treno per Londra. Il tragitto dura un po' più di un'ora, ma il tempo passa velocemente mentre ammiri la verdissima e lussureggiante campagna inglese e i gruppi di piccoli villaggi che si affollano intorno a Londra.
Arrivato alla stazione di Waterloo noleggi una carrozza e ordini al vetturino di portarti a Scotland Yard.
"Siamo arrivati, tenente" annuncia il vetturino, e alle sue parole ti accorgi di non esserti cambiato l'uniforme. Lo paghi e ti dirigi rapidamente a Great Scotland Yard. Noti che il vecchio edificio mostra ancora i segni dell'esplosione che i Dinamitardi hanno provocato quasi due anni fa, e questo particolare ti sembra un tetro richiamo alla tua

missione. Dentro vedi un sergente di polizia in uniforme e lo chiami.
"Sergente, può concedermi un momento, per favore?"
L'uomo alza lo sguardo e si irrigidisce leggermente alla vista della tua uniforme. "Sì, signore. Cosa possiamo fare oggi per renderci utili all'esercito di sua maestà?" domanda.
"Mi basta qualche informazione, sergente, riguardo all'esplosione avvenuta alla stazione di Paddington la scorsa notte. Voglio far luce sulle circostanze della morte del tenente Wheeler".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **470**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **377**.

152

Aspetti fino al prossimo turno di sorveglianza, sperando che la prossima sentinella sia meno attenta. Fai un altro tentativo e torni nell'ufficio del maggiore Dillon senza problemi, nonostante la maggiore attenzione delle sentinelle. Ti prepari a continuare la tua ispezione.
Se esamini la scrivania, vai al **489**.
Se esamini l'armadio, vai al **481**.
Se esamini la libreria, vai al **341**.
Se esamini l'archivio, vai al **475**.

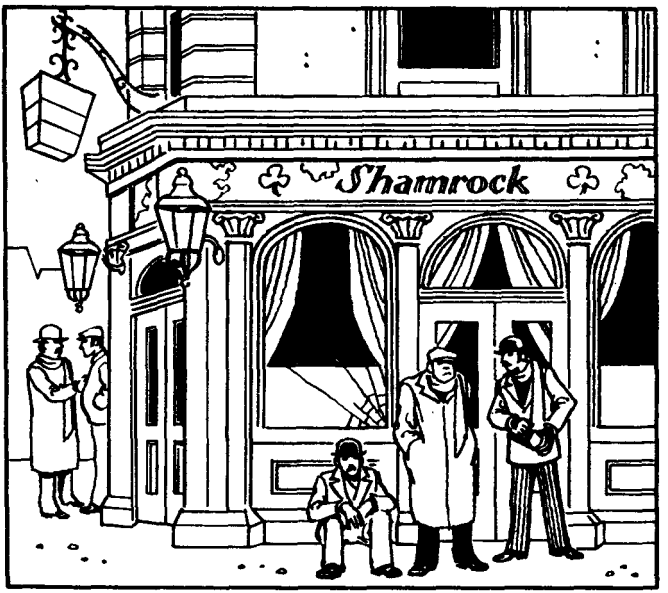
153

Dopo essere stato aggiornato sugli ultimi indizi che hai scoperto, Sherlock Holmes ti pone una serie di precise e acute domande, sprofondando poi con aria pensosa nella sua poltrona. Proprio quando incominci a stare sulle spine, temendo che si sia dimenticato della tua presenza, Holmes si sgranchisce le gambe e si schiarisce la voce.
"Ritengo che lei debba continuare la sua indagine, tenente" afferma. "Ha già dato un'ottima prova, per essere un detective alle prime armi" prosegue mentre si appresta a congedarsi, "ma se fossi in lei non tornerei alla polizia finché non fossi sicuro di dove portano le indagini. Credo che i suoi sospetti siano fondati".
Riporta il **Risultato II**.
Vai al **240**.

154

Dopo aver controllato i giornali del pomeriggio per assicurarti che i Dinamitardi non abbiano rivendicato l'attentato, lasci il 221-B di Baker Street. Ora indossi degli stivali, dei pesanti calzoni di cotone, una camicia a scacchi aperta sul collo e un consunto cappello di feltro nero. Ti senti piuttosto inadatto ad affrontare una compagnia di riguardo (persone come te, cioè), ma sei perfetto per il ruolo di operaio americano che Holmes ti ha convinto a impersonare.
Ti dirigi in metropolitana verso l'East End, una parte di Londra che non hai mai visto. Gli edifici qui sono piccoli e squallidi, con facciate scrostate e tetti cadenti; non resta nemmeno il ricordo dell'eleganza e della grazia del West End. Qui il tratto architettonico dominante è il decadimento. Lo stesso sole che non tramonta mai sull'impero britannico non sembra nemmeno sorgere sui vicoli bui e le catapecchie dell'East End. Relitti umani se ne stanno accovacciati davanti a porte cadenti e ovunque ci sono

bambini vestiti di stracci. Una nera fuliggine e una cupa disperazione aleggiano per le strade.
Finalmente riesci a trovare il pub Shamrock, segnalato più da un gruppo di disperati che stazionano davanti all'entrata che dall'insegna sbiadita che la sovrasta. Ti fai strada tra la folla e ti avvicini al banco.



"Cosa ci diamo, al signore?" farfuglia il barista.
"Vorrei un whisky" dici con il tuo migliore accento americano.
"Americano, vero?" fa il barista.
"Già, nato e cresciuto a New York. Ma mi chiamo Patrick O'Keefe lo stesso".
"Irlandese!" grida compiaciuto con voce rauca il barista, e subito tira fuori la bottiglia di whisky di malto più costosa.

Dopo aver bevuto il tuo bicchierino gironzoli un po' per il pub e osservi la clientela, cercando di individuare un candidato adatto ad essere avvicinato. Alla fine decidi che, visto che non hai l'occhio infallibile di Sherlock Holmes, il barista andrà bene come chiunque altro. Hai pensato di dirgli che Gladys O'Keefe, la donna delle pulizie che è rimasta uccisa nell'esplosione insieme a Jonathan, era tua zia. Speri così di portarlo a una discussione sui Dinamitardi.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **343**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **521**.

155

Continui a lavorare alla scrivania per circa mezz'ora dopo che il sergente se n'è andato. Sai che nutre dei sospetti, dal momento che la tua versione dei fatti è un po' debole. Quando ritieni che sia passato un intervallo di tempo sufficiente, metti via le carte e te ne vai. Tornato a casa, ti cambi per indossare un abito più adatto e ti dirigi a Londra, alla volta del Leonidas Club dove intendi proseguire le tue indagini. Vai al **366**.

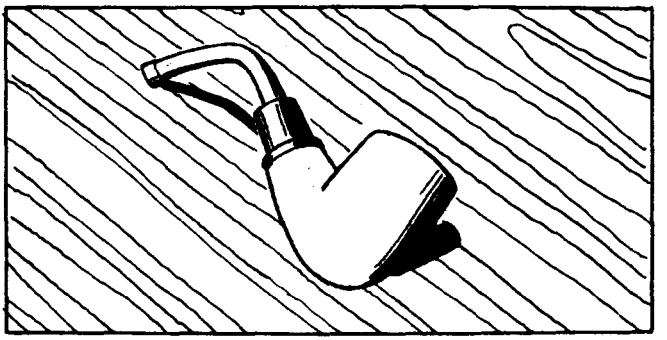
156

Per un attimo ti è sembrato che ti riaffiorasse alla memoria un collegamento, ma ora è passato. Sicuramente te ne ricorderai più tardi. Vai al **311**.

157

"Combattere? Che cosa intende?" domanda.
"Questi uomini hanno tradito la sua fiducia" dici, "non deve loro più nessuna lealtà".
"Forse no" risponde con un'aria di sconfitta negli occhi, "ma come pensa di combatterli? Non ho la minima idea

delle loro identità, anche se conosco molti soci. Inoltre credo nella loro causa e ho fatto un giuramento".
"Già, il giuramento" ribatti, sapendo di avere poco tempo per convincerlo, "ma sono loro quelli che hanno tradito il giuramento, non lei. Hanno barattato la sua vita per un vantaggio politico!" E a questo punto ti accorgi di aver colpito nel segno. Vai al **170**.



158

Passa circa mezz'ora prima che Jones ritorni, rosso in viso e con un'espressione da cane bastonato; ti chiede di accompagnarlo nell'ufficio dell'ispettore capo.
Vai al **204**.

159

Non sei in grado di impedire la morte del maggiore Dillon, ma ti resta sempre il sergente maggiore Austin. Trascinando il corpo di Dillon in un vicolo trovi una carrozza. Ci spingi dentro Austin, ordini al vetturino di portarti a Scotland Yard e ti siedi dietro tenendolo d'occhio. Il sergente resta tranquillo durante il tragitto, ma sei quasi certo che non è più in stato di incoscienza, anche se probabilmente non si rende conto di quello che sta succedendo.

Quando arrivi, dici al poliziotto di servizio che hai catturato uno dei responsabili dell'attentato alla stazione di Paddington. Pochi secondi dopo compare un investigatore che ti accompagna in un ufficio, mentre viene chiamato un dottore che si occupi di Austin. L'investigatore ti chiede di fornire delle spiegazioni.
"Preferirei parlare con Mr. Athelney Jones" rispondi. "Mi conosce, e la cosa ci farebbe risparmiare del tempo".
"Mr. Jones sarà via tutta la notte per un altro caso, ma il capo ispettore Stern è stato informato e la vedrà tra poco". Cerchi di non far intravvedere la tua preoccupazione.
"Ah, tenente" continua l'investigatore, "devo avvertirla: l'uomo che ha catturato nega di avere a che fare con l'attentato. Afferma invece di averla vista uccidere il maggiore Dillon in un accesso d'ira".
In quel momento l'ispettore capo Stern si presenta sulla soglia.
Riporta il **Risultato VII**.
Vai al **325**.

160

Ti sforzi di ascoltare quello che Dillon sta dicendo, ma non riesci a dargli un senso. Da quel poco che riesci a vedere e sentire, il maggiore viene accusato di qualche colpa dal portavoce del consiglio. L'oratore, durante il discorso, si fa sempre più acceso, e Dillon assume sempre più un'espressione di sfida. Alla fine il maggiore dice qualcosa al portavoce e se ne va con aria altezzosa. Lo guardi mentre si allontana, poi ti volti per dare un'ultima occhiata ai capi del consiglio incappucciati. Ma improvvisamente senti che qualcosa ti colpisce pesantemente alla nuca e perdi i sensi. Vai al **115**.

Anche se devi assolutamente raccogliere il maggior numero di indizi possibile in questo posto, capisci che non è il caso di mettere in pericolo l'intera indagine richiamando l'attenzione sulla tua presenza. La cerimonia continua, perché è proprio questa la scena che si sta svolgendo sotto i tuoi occhi: la cerimonia di iniziazione di una società segreta. I candidati ricevono istruzioni dalle figure mascherate sul palco, e viene loro richiesto di fare un giuramento. Non riesci a sentire le parole esatte del giuramento ma, da quanto puoi capire, sembrano implicare un tradimento verso la corona!

I candidati hanno alle spalle dei padrini che portano in mano delle spade sguainate, simbolo del destino che probabilmente era riservato in passato a coloro che non rispondevano correttamente. Hai il sospetto che l'implicita minaccia ora sia solo simbolica, perché i padrini maneggiano le spade in modo impacciato e le lame sono quelle di sciabole da divisa di gala.

Uno dei candidati sembra esitare davanti a una domanda che gli viene posta, e la sala è subito percorsa da una forte tensione. Ma, dopo che il suo padrino gli sussurra qualcosa all'orecchio, il candidato completa la risposta e immediatamente si leva un sospiro di sollievo collettivo.

L'esitazione dell'uomo suscita qualcosa in te, quasi un ricordo di un fatto a cui non hai mai assistito. Puoi immaginarti Jonathan in questa sala, vestito con la sua splendente uniforme, pronto a unirsi orgogliosamente a questo club prestigioso. Ma Jonathan, testardo com'era, non avrebbe mai fatto un giuramento che non poteva accettare, e non si sarebbe certo curato delle conseguenze. E tu ora sai che la conseguenza è stata la sua morte! Improvvisamente hai la certezza di essere molto vicino alla soluzione del mistero.

Il capo delle figure mascherate conferisce poi ai candidati l'appartenenza alla società. Al suo cenno di comando essi si voltano verso i presenti, che li accolgono tra loro con un entusiastico applauso. Un attimo dopo i nuovi membri vengono fatti sedere in prima fila e il capo si rivolge ai convenuti con tono partecipe, annunciando che è venuto il momento di passare a più gravi questioni. Poi dà un segnale e la doppia porta si spalanca: in una luce abbagliante appare la figura del maggiore Stephen Dillon.
Vai al **311**.

162

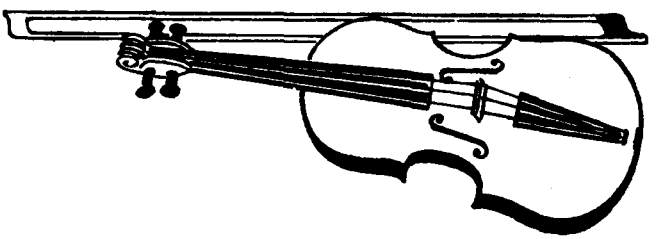
"Benissimo, signore" risponde, spalancando la porta e facendoti entrare. "Posso prendere il suo cappello, signore?" ti chiede porgendoti la mano e tu glielo consegni, sperando di avere il tempo di riprenderlo quando te ne andrai. Apre una porta scorrevole, chiedendoti di attendere mentre ripone il cappello.
Mentre il maggiordomo è via cogli l'opportunità per dare un'occhiata in giro. La modesta anticamera dà su un atrio rivestito in quercia: il colore caldo e la grana del legno dichiarano la sua provenienza canadese. Un'ampia scala a chiocciola di marmo costeggia uno dei lati della stanza; alle pareti sono appesi imponenti ritratti di eroi militari in cornici dorate. Ne riconosci qualcuno, come il duca di Wellington e l'ammiraglio Nelson, ma gli altri non ti sono familiari. Alcuni hanno nomi dal suono straniero, ma la maggior parte sono inglesi, e morti in giovane età. Un attimo dopo ricompare il maggiordomo.

"Posso accompagnarla al bar, signore?"
"Sì, grazie" rispondi. Lo segui su per la scala a chiocciola fino al primo piano; apre un'altra porta, proprio mentre al piano di sotto suona il campanello.
"Un altro ospite" si scusa il maggiordomo, introducendoti nella stanza. "Le dispiacerebbe raggiungere da solo il bar, signore? È per di là" dice indicandoti una porta all'estremità della stanza.
"Niente affatto, faccio da me" rispondi.
Il maggiordomo chiude la porta alle tue spalle e scende ad aprire il portone. Attraversi la stanza e appoggi l'orecchio alla porta, cercando di capire quanta gente c'è nel bar. Ma non senti nulla: c'è un silenzio di tomba.
È strano; metti la mano sulla maniglia e giri, ma non c'è niente da fare, la porta è chiusa a chiave. Inizi a sospettare

che ci sia qualcosa che non va. Vai rapidamente all'altra porta, quella da cui sei entrato: chiusa a chiave anche questa. Cerchi una finestra, visto che sei soltanto a un primo piano; tiri violentemente le tende, ma scopri che nascondono un muro! Non ci sono finestre, qui! Evidentemente questa è una cella elegantemente ammobiliata, e tu sei proprio in trappola! Vai al **321**.

163

Scendi le scale ed entri nel tuo ufficio senza essere visto. La sentinella apre la porta proprio mentre ti stai sedendo alla scrivania. Si mette sull'attenti e ti domanda: "Ha sentito qualcuno correre lungo il corridoio, signore? Pare che un uomo si sia introdotto furtivamente nell'edificio".
"No, non ho visto nessuno, soldato" rispondi prontamente.
"Ha avvisato il sergente della guardia?"
"Non ancora, signore".
"Allora lo faccia. L'intruso deve aver eluso la sua sorveglianza".
Il soldato saluta e se ne va. Vai al **368**.



164

Sali in silenzio al primo piano, trovi un nascondiglio e aspetti per vedere chi esce dalla riunione. Dopo cinque minuti capisci che non uscirà nessuno. Ti accosti alla porta e appoggi l'orecchio, ma tutto tace.
Vai al **447**.

165

Il portavoce del consiglio sembra dare a Dillon il permesso di parlare, ma ora la sua voce si fa più bassa e tu riesci a distinguere solo qualche parola isolata.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **160**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **216**.

166

"Ora mi racconti qualcosa di più del suo colloquio con il Colonnello Sterling" ti dice Holmes con aria assorta. "E non tralasci nessun particolare".
Gli racconti tutto il più dettagliatamente possibile. "So che le prove sono deboli" concludi esitante, "ma sono convinto che menta. Ad ogni modo non posso accusarlo, poiché si tratta del mio superiore".
"Come ammette lei stesso" osserva Holmes quando hai concluso, "le prove sono troppo deboli per giustificare la sua convinzione che il colonnello Sterling sappia qualcosa che non ci vuole dire sulla morte del tenente Wheeler. Dovrò schierarmi con la polizia in questa circostanza; non c'è nessuna prova schiacciante del contrario, anche se la verità potrebbe essere proprio quella che crede lei. Il tenente Wheeler potrebbe aver fatto una brutta fine in altre circostanze e le prove di quel crimine potrebbero essere state in parte occultate dall'esplosione. Una macchinazione simile avvenne nel caso Heist a Potsdam nel '41 e anche nell'affare Rossovitch a Mosca nel '78. Ma questa volta, ritengo che tutto stia a indicare semplicemente un incontro casuale e sfortunato con un ordigno dei Dinamitardi".
Vai al **123**.

167

Sei abbastanza vicino a Dillon, quando esce dal pub circa un'ora più tardi, e riesci a sentirlo mentre ordina al vettu-

rino di portarlo alla stazione di Waterloo: ne deduci che voglia andare a casa. Il sergente maggiore Austin lo segue fuori dal pub un momento dopo e si precipita verso l'unica carrozza disponibile. Ora hai un problema: non sei in grado di stare dietro alle carrozze a piedi, e non ce ne sono altre nei paraggi. Ad ogni modo conosci la loro destinazione. Ti dirigi velocemente verso la più vicina stazione della metropolitana, e prendi il treno fino alla fermata più prossima alla stazione di Waterloo. Alla fermata hai abbastanza fortuna da trovare una carrozza per il resto del tragitto, e arrivi perfino prima di Dillon e del sergente maggiore!
Vai al **369**.

168

"Tenente Watson" replica Dillon, con tutta la dignità consentita a uno che indossi una camicia da notte, "se sa tutto questo, sa anche che io ho promesso la mia vita a questa organizzazione. Se la mia morte potrà contribuire alla nostra causa in qualunque modo, sappia che non avrò esitazioni!"
Fai un ultimo tentativo, ma sai che è tutto inutile. Quello sciocco ha preso la sua decisione e morirà per essa. Te ne vai, oppresso da un senso di sconfitta, lasciando il campo alla polizia e a Sherlock Holmes.
La tua indagine si conclude con un parziale successo. Con le prove che hai scoperto fino a questo momento Sherlock Holmes sarà in grado di risolvere velocemente il caso. Il complotto contro lo stato fallirà, ma non ci saranno prove sufficienti per condannare i capi del consiglio. Dillon, l'assassino, morirà, ma il motivo della morte di Jonathan non sarà mai chiarito. Se non altro potrai scrivere al padre di Jonathan per dirgli che suo figlio è morto con onore, per essersi rifiutato di tradire la patria.
Se vuoi riprovare a risolvere il mistero, vai al **308**.
Se invece vuoi soltanto leggere la soluzione, vai al **430**.

169

Ti precipiti giù per le scale nella stessa direzione da cui sei venuto. Una volta fuori dalla vista del maggiordomo ti nascondi in un vano sotto le scale, così l'uomo ti oltrepassa senza vederti; probabilmente pensa che sei corso verso il portone.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-6, vai al **134**.

Se invece ottieni 7-12, vai al **454**.

170

"Può convocare una riunione straordinaria dell'organizzazione?" domandi.

Dillon annuisce. "Certamente. Non è affatto complicato: basta mettere un annuncio sullo *Standard*. Posso anche avvisare il maggiordomo di issare il guidone della riunione".

"Lo faccia, allora" dici. "Ho in mente qualcosa che il Leonidas Club apprezzerà di sicuro".

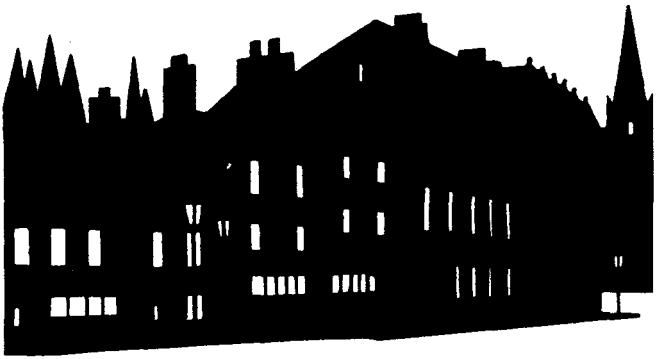
"Di che si tratta, tenente?"

"Di una semplice invenzione degli antichi greci: il cavallo di Troia".

Vai al **239**.

171

Il poliziotto ti chiede di seguirlo fino alla barriera interna, e di aspettare mentre va a cercare gli investigatori. Da quanto puoi vedere i danni non sono così gravi come hanno riferito i giornali; sembra che la stazione riprenderà a funzionare già stamattina. Dopo pochi minuti il poliziotto ritorna con Athelney Jones.
Se hai riportato il **Risultato I**, vai al **360**.
Altrimenti, vai al **336**.



172

Sei sicuro che questa carta da lettera con il misterioso stemma è un indizio chiave per la riuscita delle indagini. La corona e lo scettro di solito rappresentano il sovrano, e lo scudo porta come blasone un antico simbolo dell'esercito britannico, spesso portato dai cavalieri inglesi alle crociate. Ma cosa significano le iniziali "CV"? Qual è il significato complessivo dell'intestazione? Il fatto stesso che fosse nascosta in uno scomparto segreto, chiuso a chiave, e con un dispositivo rivelatore indica che si tratta di un elemento di estrema importanza.
Vai al **502**.

173

Dopo essere saliti su un treno per Kingston, tu e Athelney Jones preparate un piano. Se Jones riesce ad arrestare il maggiore Dillon, il complotto potrà essere sventato. Con Dillon sotto custodia i traditori esiteranno ad agire, e l'indagine che seguirà incastrerà finalmente i membri del Leonidas Club. Si sa che il tradimento ha bisogno del buio per nascere e maturare: la luce che getterai su questa losca storia metterà allo scoperto i Conquistatori e distruggerà il loro diabolico piano!

Vai al **405**.

174

Decidi di fare una capatina al Leonidas Club, perché potresti trovarci le risposte agli interrogativi sulle attività di Jonathan. Sai poco o niente di questo club, tranne il fatto che, come gran parte dei migliori circoli di Londra, è ad uso esclusivo di un ristretto numero di soci. Presa la decisione, prendi una carrozza e raggiungi il club. Come molti altri, il Leonidas Club non ha un aspetto imponente dall'esterno, ma dà piuttosto un'immagine di nobile deco-

ro e di sobria eleganza. È affiancato da un albergo e da una residenza privata, tutti a tre piani. Solo la piccola targa di ottone sotto il campanello lo identifica come il Leonidas Club.
Riporta il **Risultato X**.
Se vuoi fare delle domande al cameriere del club, vai al **320**.
Se decidi di entrare con un trucco, vai al **473**.
Se invece decidi di introdurti nel club di nascosto, vai al **276**.

175

Mediti la tua prossima mossa, irritato dall'atteggiamento della polizia. Jones, preoccupato di accusare i Dinamitardi della morte di Jonathan, rifiuta di accettare qualsiasi informazione che contraddica la sua teoria e i suoi preconcetti. Se lui non ti ascolta, forse lo farà Sherlock Holmes!
Riporta la **Decisione 8**.
Vai al **404**.

176

Sei più interessato al sergente maggiore Austin, al momento, visto che rappresenta un'immediata minaccia per la tua vita: ma vedi che giace a terra disteso, immobile. Senti Dillon rantolare e capisci che morirà se non lo assisti. Senti un inconfondibile rantolo di agonia e cerchi disperatamente di fare qualcosa per lui, ma ormai è troppo tardi. È morto, e quando torni da Austin scopri che se n'è andato. Ora l'unica risorsa è andare alla polizia, ma decidi che per stanotte non c'è più nulla da fare. Così ti dirigi stancamente verso Baker Street, dove, una volta a letto, ti addormenti in pochi secondi.

Il mattino dopo ti alzi presto, ti lavi e indossi la camicia pulita che il dottor Watson ti ha lasciato da parte. Dopo una robusta colazione preparata dall'impareggiabile signora Hudson esci di casa alla volta di Scotland Yard. Vorresti avere la possibilità di discutere del caso con tuo cugino e Holmes, ma la signora Hudson ti riferisce che non sono rientrati la scorsa notte.
Riporta il **Risultato VII**.
Vai al **520**.

177

Ti chiedi come farai a spiegare al colonnello Sterling le avventure degli ultimi giorni; non ti crederà mai senza una prova convincente. Dillon ha servito a lungo nel reggimento del colonnello, ed è stato un suo fedele collaboratore in questi ultimi cinque anni. In realtà tra i giovani ufficiali si mormora che, se il colonnello dovesse essere promosso al grado di generale, lo dovrebbe in gran parte al maggiore Dillon. Da ciò che sai del colonnello Sterling, comunque, sei sicuro che non si farebbe alcuno scrupolo ad attribuirsi i meriti degli altri. Vai al **132**.

178

Ti ritrovi in un salottino; resti in ascolto, ma non senti nessuna voce o rumore. Mentre stai per avvicinarti alla porta resti pietrificato da una voce inaspettata. "Ehi, c'è qualcuno?" È la signora Dillon, nell'altra stanza. "Prego, c'è qualcuno?" A questo punto ti ritiri nel salottino ed esci dalla finestra, muovendoti silenziosamente ma con sicurezza. Ti dispiace di aver svegliato la povera signora, ma vuoi essere fuori pericolo nel caso che faccia suonare l'allarme. Vai al **393**.

Insieme ad Athelney Jones prendi il prossimo treno per Kingston, e vi dirigete a casa di Dillon: hai lo stomaco contratto, al pensiero di dover affrontare l'uomo che ha ucciso il tuo migliore amico.

Al vostro bussare insistente Dillon viene ad aprire. Ha addosso soltanto una vestaglia e un'aria torva. "Che diavolo vuole, Watson? E chi è quello?" farfuglia, individuando Jones alle tue spalle mentre cerca di ripararsi gli occhi dal sole mattutino.

"Voglio la sua vita, maggiore" rispondi gelido, "anche se ho forti sospetti che a questo particolare qualcun altro provvederà molto presto. Posso presentarle Mr. Athelney Jones di Scotland Yard? È qui per arrestarla".

L'uomo, sconcertato, indietreggia e vi fa energicamente segno di entrare. "Allora, che significa?" farfuglia. "Arrestarmi? E con quale accusa?"

"Per l'assassinio di Jonathan Wheeler" rispondi, osservando la sua reazione.

"Sapevo che era solo questione di tempo" mormora con aria di rassegnazione. "Ma non ha più importanza. Ho chiuso col consiglio; mi uccideranno comunque, lei lo sa".

"Già, lo so" gli dici, porgendogli l'ordine del consiglio con il messaggio decifrato scritto accanto a quello in codice. Dillon impallidisce nel leggerlo. "Beh" gli chiedi, "ha intenzione di andare al macello mite come un agnellino, o di combattere da uomo?"

"Combattere? Che intende dire?"

"Questi uomini l'hanno tradita, non deve loro più nessuna lealtà" dici.

"Forse no" risponde Dillon con un'espressione di sconfitta, "ma come pensa di combatterli? Io non ho la minima idea di quale sia l'identità dei capi, pur conoscendo parecchi soci generici. Inoltre credo nei loro obiettivi e ho fatto un giuramento".

"Già, il giuramento" replichi, consapevole di avere poco tempo per portarlo dalla tua parte, "ma sono loro quelli che hanno tradito il giuramento, non lei! Hanno barattato la sua vita in cambio di un tornaconto politico!"
Dillon impallidisce, e resta un po' senza parlare: capisci di aver finalmente colpito nel segno. "Potrebbe convocare una riunione straordinaria del consiglio?" gli chiedi.
Dillon annuisce. "Certamente, è facile, basta mettere un annuncio sullo *Standard*. Posso anche avvisare il maggiordomo di issare il guidone della riunione".
"Bene, allora lo faccia. Ho in mente qualcosa che il Leonidas Club apprezzerà di sicuro".
"Di che cosa si tratta, tenente?" domanda Athelney Jones.
"Di un'invenzione degli antichi greci" rispondi con un sorriso enigmatico. "Il cavallo di Troia".
Vai al **501**.

180

Mentre scendi le scale inciampi; ti aggrappi alla balaustra, ma perdi l'equilibrio e precipiti giù per la rampa. Improvvisamente tutto diventa buio; quando ti svegli c'è il colonnello Sterling che ti guarda.
"Watson, cosa stava facendo di sopra? Sa benissimo che è proibito l'accesso ai piani superiori dopo l'orario di lavoro, per mio espresso ordine" dice con tono gelido.
Cercando di raccogliere le idee il più rapidamente possibile rispondi: "È per il tenente Wheeler, signore. So che suo padre ci terrebbe ad avere la coppa del trofeo di cricket con il suo nome inciso. Stavo imballando le altre sue cose e non volevo disturbarla. Ho perso l'equilibrio salendo le scale".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **125**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **524**.

181

Scorgi l'ombra del dubbio sul volto di Jones: capisci che sta cercando di venire a patti con l'idea che un suo superiore possa essere in combutta con dei cospiratori criminali. Alla fine, però, la tua tesi lo convince e ordina che tu sia immediatamente rilasciato. Lasciate l'edificio insieme e vi dirigete alla stazione. Vai al **173**.

182

"Mi dispiace, tenente. Temo proprio che la cosa sia fuori discussione. Questa è un'indagine in corso".
"D'accordo. Ad ogni modo la ringrazio". Non ti preoccupi molto, perché sai che comunque la polizia ha quasi finito, quindi puoi aspettare. Vai al **344**.

183

Con l'aiuto del maggiore Dillon non hai problemi ad oltrepassare la porta. Una volta entrati vi separate, e Dillon ti precede nella sala delle riunioni. Scegli un posto laterale, con una buona visione delle prime file, ma celato dietro una colonna di maiolica. Ti siedi e osservi con interesse i vari partecipanti. L'ultima volta che sei stato qui eri troppo concentrato su quello che succedeva, e così non hai avuto il tempo di osservare attentamente il tipo di uomini capaci di compiere gli spaventosi crimini di cui si è macchiata questa organizzazione.
Gli uomini che ti circondano hanno un aspetto perfettamente normale: proprio i classici tipi che si incontrano in un negozio di abbigliamento maschile per uomini in Jermyn Street, o che vanno a fare lo shopping con le mogli al Covent Garden. La loro malvagità e il loro tradimento non sono impressi come un marchio sui loro volti: e in fondo questa scoperta non ti sorprende, anche se ti lascia leggermente deluso. Vai al **189**.

184

Mentre percorre il corridoio, la sentinella si ferma ad aprire ogni porta e a dare un'occhiata dentro. La osservi per alcuni secondi e deduci che sta controllando le stanze di entrambi i lati del corridoio. Torni nell'ufficio di Dillon e rimetti velocemente tutto a posto. Poi esci, accosti la porta senza far rumore, la chiudi a chiave e rimetti a posto la chiave. Ti togli gli stivali e, dopo aver guardato dietro l'angolo per vedere quando la sentinella entra in un'altra stanza, attraversi il corridoio in punta di piedi e raggiungi le scale.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-6, vai al **391**.

Se invece ottieni 7-12, vai al **335**.

185

Riesci a torcere il polso a Mores proprio mentre spara un colpo. Il proiettile colpisce il pavimento a pochi centimetri dalla tua testa, e per qualche secondo resti assordato dall'esplosione. Mores se ne avvantaggia per liberarsi la mano e cerca di caricare l'altra canna. Rotoli su un fianco e, anziché sentire il previsto secondo scoppio, senti un grugnito del tuo assalitore, colpito alla testa dal bastone da passeggio del dottor Watson.

Mores barcolla, con il sangue che gli cola sulla faccia e la pistola che gli ciondola in mano. Il dottor Watson avanza sollevando di nuovo il bastone, ma Mores alza l'arma e preme il grilletto. Si sente un *click*, ma nient'altro: capisci che la pistola si è inceppata. Mores a questo punto la scaglia contro il dottor Watson e tenta di scappare, ma ormai tu ti sei ripreso e ti scagli contro di lui. Lo colpisci forte in pieno petto con la spalla e lo fai finire contro una delle librerie di Holmes. La testa colpisce lo spigolo della libreria con un rumore sordo, e l'uomo crolla a terra. In

pochi secondi lo leghi ben stretto, e il farabutto rinviene proprio mentre stai finendo di fare l'ultimo nodo.
Vai al **386**.

186

Non hai neanche oltrepassato la soglia quando ti imbatti nel sergente maggiore di reggimento Peter Austin, che avanza verso di te. Vai al **191**.

187

Resti sbalordito, e praticamente senza accorgertene lasci che la carrozza si allontani: prima che ti sia passato lo stordimento ha già girato l'angolo. Ti metti a correre e arrivi all'incrocio proprio mentre sta passando un calesse. È evidente che il vetturino è diretto a casa, ma lo convinci a trasportare un ultimo passeggero. Ti lanci così all'inseguimento di Dillon e Austin. Vai al **241**.

188

Non riesci a scoprire nessun congegno rivelatore, sempre ammesso che ci sia.
Se esamini la scatola, vai al **484**.
Se esamini la pistola, vai al **247**.
Se invece chiudi il cassetto e te ne vai, vai al **518**.

189

Qualche minuto dopo la sala è quasi piena: entrano altri soci e prendono posto, bisbigliando incuriositi sul motivo di questa riunione speciale. Il maggiore Dillon avanza verso le prime file, prende un foglio di carta ripiegato, lo

apre e lo appoggia con cura sul podio. Si schiarisce la voce per attirare l'attenzione dei presenti e comincia: "Buona sera, fratelli. Sono stato io a convocare questa riunione, in qualità di segretario di questa società. Ho qualcosa da mostrarvi". Prende il foglio di carta e lo mostra a tutti. "Questo è un ordine ufficiale del consiglio; l'ordine della mia esecuzione".
La sala sembra impazzita, e molti membri si alzano in piedi gridando contro Dillon. Nelle ultime file c'è del trambusto, ma dalla tua posizione non riesci a vedere cosa possa averlo provocato. Guardi di nuovo davanti e vedi Dillon circondato dal Consiglio dei Cinque: sono apparsi dal nulla! Forse erano seduti in prima fila e hanno approfittato della confusione per indossare le maschere.
"Fermatevi!" tuona il portavoce del consiglio. "Facciamo silenzio, fratelli". E alle sue parole tutti ammutoliscono.
Poi si sente una voce dal fondo: "Ma è vero, capo supremo? Avete ordinato la morte di questo fratello?"
Vai al **194**.

190

Decidi di andare a trovare Sherlock Holmes per un consiglio. Viene ad aprirti la signora Hudson e ti informa che Holmes è di sopra in salotto. Sali le scale e lo trovi esasperato dal caso di cui si occupa al momento: è ben felice di distrarsi per un po'. Ti chiede di riferirgli quello che hai scoperto finora. Gli racconti tutto dettagliatamente e attendi il suo responso.
"Posso vedere il bottone?" ti chiede. Prontamente lo tiri fuori dalla tasca e glielo porgi. "Ora mi faccia una descrizione precisa dell'uniforme da sera del reggimento" ti dice con tono perentorio. Sai bene che non si tratta di scortesia; la sua maniera brusca nasconde invece un profondo interesse.

Gli descrivi l'uniforme nel modo più preciso possibile. Quando hai finito, Holmes tira fuori la sua lente di ingrandimento, un compasso, una penna e un foglio di carta. Lo guardi mentre compie delle misurazioni sulla superficie del bottone e scrive freneticamente, controllando di tanto in tanto dei testi di matematica. Ti chiedi che cosa stia facendo. "Ecco!" grida alla fine, "ho trovato!"
"Cosa vuole dire, Mr. Holmes" chiedi ansioso. "Trovato cosa? Ho sbagliato nelle mie deduzioni?"
"No. Le sue deduzioni erano giuste, ma io le ho sviluppate ulteriormente. Osservi. Noti i segni dell'usura sulla superficie del bottone. Ecco, prenda la mia lente". Ride impercettibilmente mentre socchiudi gli occhi per vederli. "Sono minimi, ma ci sono". Ora che te li indica riesci a distinguerli. "Questi sono segni causati da una cartucciera a tracolla da ufficiale, bordata d'argento" continua. "Formano un angolo preciso e premettono di calcolare l'altezza di colui che la indossava. L'angolo relativamente ampio in verticale fa pensare a un uomo al di sotto dell'altezza media, e il leggero arco nei segni diagonali indica che si tratta di un uomo di una certa stazza. Inoltre il bottone è consumato, il che suggerisce che il proprietario ha all'attivo parecchi anni di servizio. Tirando le somme, l'uomo che sta cercando è alto non più di un metro e sessantacinque, pesa approssimativamente sessantatré chili e ha almeno vent'anni di servizio attivo alle spalle. Conosce qualcuno che corrisponda alla descrizione?"
Riporta l'**Indizio N**.
Se hai riportato l'**Indizio H**, vai al **379**.
Altrimenti:
se sospetti del sergente maggiore di reggimento Austin, vai al **482**;
se sospetti del maggiore Dillon, vai al **432**;
se invece sospetti del colonnello Sterling, vai al **222**.

191

Immediatamente impugni la pistola che Jones ti ha dato per proteggerti. Riesci a puntarla prima che Austin ti salti addosso, e lo tieni a distanza mentre esci dalla porta camminando all'indietro. Vai al **286**.

192

Scendi le scale a precipizio, a tre gradini al colpo, e scappi dal retro verso il bosco. La sentinella, rallentata dall'equipaggiamento, è molto distante. Raggiungi di corsa la tua stanza, esausto per l'inseguimento e la tensione, sperando che la guardia non ti abbia riconosciuto.
Se hai riportato il **Risultato IX**, vai al **283**.
Altrimenti lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-7, vai al **272**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **522**.

193

La luce della lanterna del poliziotto ti acceca, e hai difficoltà a salire le scale.
Se prosegui le indagini per conto tuo, vai al **425**.
Se vai alla polizia, riporta la **Decisione 6** e vai al **390**.
Se invece fai visita a Sherlock Holmes per chiedergli aiuto, vai al **404**.

194

"È vero, fratello" esclama il portavoce, alzando le braccia per stroncare altre domande, e continua. "E per un valido

motivo. Questo fratello" dice indicando Dillon, "ci ha disonorati tutti con la sua sconsideratezza e, quel che è peggio, ha messo in pericolo la nostra causa. Eppure non accenna a migliorare. È diventato instabile; la sua dipendenza dall'alcool aumenta di giorno in giorno, mentre la sua capacità di ragionare diminuisce. Ci saranno altri incidenti, statene certi. Sarà la rovina della nostra causa! Dobbiamo agire subito, per difendere la causa alla quale ci siamo votati".
Se te ne stai zitto, vai al **433**.
Se invece affronti il consiglio, vai al **196**.

195

La tua indagine è terminata. Perfino Sherlock Holmes ammette che hai dato una prova di tutto rispetto per essere un dilettante. Hai individuato l'assassino di Jonathan e per di più hai sventato un complotto sovversivo! Il fatto che il Consiglio dei Cinque, in pratica l'anima del complotto, sia riuscito a sottrarsi all'arresto rappresenta l'unico fallimento di questo caso.
Se cerchi di risolvere il mistero mettendoti di nuovo al lavoro, vai al **308**.
Se invece vuoi solo leggere la soluzione completa, vai al **430**.

196

"Allora non avete nessun motivo per uccidere il maggiore Dillon" gridi a gran voce, "perché il vostro complotto è già stato scoperto!" Tutti i presenti restano sconcertati. Ti rivolgi al portavoce del consiglio. "Che cosa speravate di ottenere da tutto ciò?"
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-7, vai al **208**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **215**.

197

Ti alzi e ti scuoti la polvere di dosso; vedi che la polizia ha finito il proprio lavoro e se ne sta andando. Il sergente ti si avvicina. "Noi ce ne andiamo, signore. Viene con noi?"
"Non ancora, sergente. Vorrei restare qui ancora un po'".
"Bene, signore. Si ricordi solo di rimettere a posto la barricata quando se ne va, se non le dispiace".
"Certamente, sergente" lo rassicuri, sollevato all'idea di non essere costretto ad andartene insieme a loro.
Vai al **148**.

198

Forse il pezzo di biglietto che hai trovato nel mantello di Jonathan potrebbe convincere la polizia ad allargare il campo delle indagini. Prendi un calesse e ti dirigi a Scotland Yard, sperando di essere ancora in tempo per trovare l'investigatore Athelney Jones prima che vada a casa. Quando arrivi l'edificio è affollato proprio come l'ultima volta che ci sei stato. Dici al poliziotto al banco che hai delle informazioni che potrebbero interessare agli investigatori che indagano sull'esplosione alla stazione di Paddington. Il poliziotto ti indica una stanza al primo piano. Bussi alla porta ed entri: Jones è seduto a una scrivania ingombra fino all'inverosimile, ed è intento a frugare in una pila di carte.
"Ecco! Cosa c'è adesso? Spero non un'altra visita, proprio ora che stavo per andarmene!"
"Temo proprio di sì" rispondi chiudendoti la porta alle spalle. "Forse lei non si ricorda di me, Mr. Jones, anche se ci siamo già incontrati. Sono il tenente Charles Watson, dell'esercito di Sua Maestà, e sono qui per parlarle dell'esplosione avvenuta alla stazione di Paddington. È lei l'investigatore assegnato al caso?"

"Perché? Certo che sono io!" risponde dandoti la mano. "Di che cosa voleva parlarmi, tenente?"
Vai al **254**.

199

Prendi la pistola dal cassetto e annusi la canna: ha sparato da poco! È stata questa l'arma usata per uccidere Jonathan?
Se prendi la pistola, vai al **150**.
Se invece la lasci lì, vai al **361**.

200

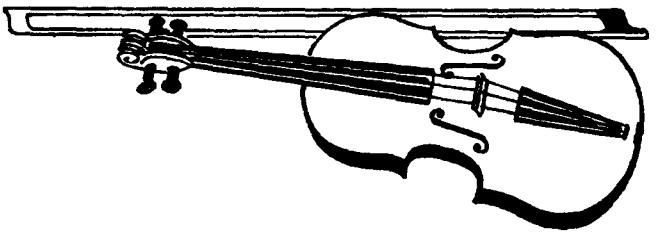
Accompagni la sentinella all'ufficio del sergente, e lì racconti di nuovo la tua storia. Con tua grande sorpresa l'uomo crede al tuo resoconto: sembra avere una fiducia quasi infantile nei suoi superiori, e tu sai benissimo di averne approfittato. Sai bene che la tua indagine è al servizio di una nobile causa, ma in questo momento ti senti l'anima sporca. Vai al **127**.

201

Il portavoce del consiglio sembra sconcertato almeno quanto te, ma presto si riprende. "Bene, fratelli, forse avete ragione" dice con voce pacata, dimostrando di prendere in considerazione l'argomentazione di Dillon. "Consentiamo ai membri di decidere. Sergente in armi, vuole fare un passo avanti?" Guardi verso il fondo e scorgi il sergente maggiore del tuo reggimento, Peter Austin, che avanza con passo risoluto. "Prenda questo fratello in custodia" ordina il portavoce.
Se dai un segnale alla polizia adesso, vai al **231**.
Se invece affronti il consiglio, vai al **248**.

202

Aspetti che la sentinella che sta facendo il giro all'esterno volti l'angolo, e lasci il retro scoperto. Raggiungi rapidamente una delle porte posteriori, che ha una serratura rotta; la apri, la richiudi silenziosamente alle spalle e sali le scale senza far rumore verso l'ufficio del maggiore Dillon.
Vai al **509**.



203

I soci cominciano ad andarsene già prima di mezzanotte, ma la maggioranza se ne va in blocco appena poco prima delle due. Aspetti ancora, finché sono quasi le quattro; sei costretto ad ammettere che Dillon ha deciso di rimanere al club, oppure che in qualche modo te lo sei lasciato sfuggire in mezzo alla folla. Sapendo che questi uomini stanno progettando un complotto, decidi che non puoi più tenere per te quello che sai. È ora di mettere al corrente della faccenda la polizia, anche se non hai ancora raccolto prove sufficienti per incriminare i membri del club.
Vai al **104**.

204

L'ispettore capo è in piedi dietro la scrivania quando Athelney Jones ti introduce nel suo ufficio. "Venga, venga, tenente Watson" ti accoglie con un sorriso a trentadue denti. "Mi fa piacere che lei si interessi a questo caso. Sono sempre molto contento quando una persona qualunque si interessa agli affari della polizia". Ti accorgi di provare

già una profonda antipatia nei suoi confronti, pur non avendo alcun motivo apparente. Man mano che il colloquio procede, giungi all'inevitabile conclusione che l'ispettore capo ti ritiene in qualche modo in combutta con i terroristi! E la cosa potrebbe avere un effetto disastroso sulla tua indagine!
Riporta il **Risultato I**.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **445**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **342**.

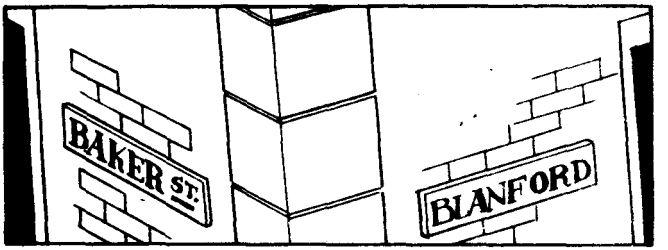
205

Dopo averlo atteso per alcune ore, vedi finalmente Dillon che se ne va dal club e chiama una carrozza. L'aria notturna si è fatta rigida: una volta salito, Dillon tira su il finestrino e dà istruzioni al vetturino sporgendosi dall'altra parte.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-7, vai al **217**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **329**.

206

Riesci a torcere il polso a Mores proprio nel momento in cui spara un colpo. Il proiettile colpisce il pavimento, mancandoti l'orecchio per pochissimo, ma assordandoti temporaneamente. Mores sfrutta il momento per liberarsi la mano e cerca di caricare l'altra canna. Ti getti di lato rotolando, ma anziché sentire lo scoppio dell'arma, come ti aspettavi, percepisci un rantolo del tuo assalitore: il dottor Watson gli ha assestato un colpo secco alla nuca con il suo bastone da passeggio. Mores barcolla, con la faccia coperta di sangue e la pistola che gli ciondola in mano; il dottor Watson fa un passo avanti, alzando di nuovo il bastone, ma Mores prende la mira e preme il grilletto. Si

sente solo un *click* e nient'altro: capisci che la pistola si è inceppata. Mores allora la lancia contro il dottor Watson; ma a quel punto ti sei ripreso e ti scagli su di lui. Lo colpisci con la spalla in pieno petto, molto più forte di quanto ti aspettavi, e lo scaraventi contro una delle librerie di Holmes. Mores picchia la testa su un angolo della libreria con un rumore sordo e crolla a terra. Pochi secondi dopo il dottor Watson conferma i tuoi timori: Mores è morto.
Riporta il **Risultato VIII**.
Vai al **495**.



207

Stai camminando per Kingston, sperando che l'oscurità coprirà le tue azioni. Non ti piace affatto quello che stai per fare, ma la posta in gioco è molto alta, forse più ancora di quanto tu possa immaginare. Se Dillon è implicato nella morte di Jonathan, non solo vuoi fargliela pagare per la perdita del tuo amico, ma vuoi anche scoprire quello che Dillon voleva proteggere con questa orribile azione.
Vai al **132**.

208

Senti uno dei membri del consiglio mormorare qualcosa, ma non riesci a capire di cosa si tratti.
Vai al **267**.

209

Aspetti qualche minuto, poi raggiungi la porta e tiri il cordone del campanello. Viene ad aprirti una cameriera in vestaglia. Decidi di introdurti in casa con qualche trucco, intuendo che la ragazza è assonnata e non ha voglia di discutere.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-5, vai al **225**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **106**.

210

Vieni riportato in cella e gettato a terra. La porta viene chiusa con un forte rimbombo e senti un rumore di passi che si allontanano. Ti rotoli dolorante, e improvvisamente con la mano tocchi un corpo: c'è qualcuno insieme a te nella cella! Man mano che gli occhi si abituano all'oscurità, distingui la sagoma di un uomo raggomitolato in un angolo. Ti chini sulla forma immobile, la scuoti leggermente e percepisci un lamento. Se non altro non è morto, pensi. Lo scuoti per la spalla con un po' più di insistenza e l'uomo geme più forte.
"È sveglio?" domandi.
"Dio mio, spero proprio di no" è la risposta, accompagnata da un gemito.
"Beh, temo che lei lo sia. Io sono il tenente Charles Watson, del quinto fucilieri del Northumberland".
"Neville Mores, tenente di vascello della fregata di Sua Maestà Britannica *Defiant*" dice.
"Non posso dire che fare la sua conoscenza mi faccia un gran piacere. Se per lei è lo stesso, preferirei essere su una delle isole del Pacifico che ho lasciato due mesi fa".
"E a me piacerebbe essere con lei" replichi, "ma sfortunatamente la realtà è diversa. Mi racconti come è finito qui".
"Mi ci ha portato il mio comandante, alcune notti fa. Mi è impossibile dire con esattezza quanti giorni sono passati

perché qui fa sempre buio. Era giovedì, credo. C'era una cerimonia". Si interrompe per tossire e tu lo inviti a continuare.
"Eravamo in cinque, tutti candidati per il club. Un ottimo club, mi avevano detto! Uno dei più esclusivi di Londra; è un onore diventarne membro. Ma sa cosa hanno fatto?" esclama improvvisamente con voce strozzata. "Quell'ufficiale... lo hanno ammazzato! Gli hanno sparato davanti a noi! O Dio mio!"
"Che cosa è successo dopo?" incalzi.
"Oh, ci hanno fatti uscire tutti, ma non prima di averci fatti giurare. Ma non potevo sopportare una cosa simile, mi creda. Mi sono rifiutato, ecco".
"E allora?"
"Mi hanno picchiato, mi hanno ferito alla gamba. Quasi non riesco a reggermi in piedi. Non credo che sia rotta, dev'essere solo slogata".
"Sono stato qui pochissimo tempo fa" osservi con aria indagatrice, "ho ispezionato la stanza attentamente e sono sicuro che lei non c'era. Si tratta di un'altra cella, forse? L'aspetto e la puzza però sono gli stessi".
"Non so dov'è stato prima, posso solo dirle che mi hanno portato qui dopo che ho visto uno dei capi del consiglio. Continuano a farmi domande senza senso e mi picchiano quando le mie risposte non li soddisfano. Credo che vogliano uccidermi, proprio come hanno fatto con quell'altro disgraziato. Ma, Watson, lei che cosa cerca? Perché è qui?"
Se ti fidi di lui, vai al **312**.
Se invece gli racconti poco o niente, vai al **233**.

211

Ritieni che le prove che possiedi siano sufficienti per convincere la polizia ad allargare il campo delle indagini. Chiedi di Mr. Athelney Jones, l'investigatore incaricato di

condurre le indagini: ma fin dall'inizio della vostra conversazione è evidente che non ti crede. Prende in scarsa considerazione le tue prove e la tua teoria; si interessa soltanto alla descrizione del capo dei terroristi, l'uomo che conosci come Sean O'Grady. Così te ne vai il prima possibile, irritato e deluso.
Se prosegui le indagini per conto tuo, vai al **359**.
Se invece vai a trovare Sherlock Holmes, vai al **175**.

212

All'improvviso ti accorgi di essere sospettoso nei confronti di Mores. Il fatto che te lo sei ritrovato in cella subito dopo che avevi rifiutato di rivelare il nome dei tuoi amici è una coincidenza un po' strana. D'altra parte devi ammettere che lui non sembra molto interessato alle tue indagini. Non ha fatto nessuna domanda che mirasse a farti parlare. Forse cominci a vedere nemici dappertutto!
Vai al **263**.

213

Devi cercare di ottenere l'aiuto di Holmes!
Se hai riportato gli **Indizi I**, **J** e **K** ma non l'**Indizio L**, riporta il **Risultato III** e vai al **287**.
Se hai riportato l'**Indizio L**, vai al **190**.
Altrimenti, vai al **255**.

214

Segui Austin dal club fino alla stazione ferroviaria: qui sale sul treno per Kingston. Decidi di non seguirlo, visto

che domani devi andare alla polizia. Così ti dirigi stancamente verso Baker Street, dove sprofondi in un sonno ristoratore.
Il mattino dopo ti svegli presto, ti radi e indossi la camicia fresca di bucato che il dottor Watson ti ha fatto mettere da parte. Dopo una sostanziosa colazione preparata dall'impareggiabile signora Hudson parti alla volta di Scotland Yard. Vorresti avere la possibilità di discutere la faccenda di Austin e Dillon con tuo cugino e Holmes, ma la signora Hudson ti informa che i due sono usciti la scorsa notte e non sono ancora rientrati.
Vai al **520**.

215

Senti uno dei capi del consiglio, uno degli incappucciati, sussurrare il tuo nome.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **251**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **253**.

216

Cerchi di sentire quello che Dillon sta dicendo; da quanto riesci a capire della conversazione, il portavoce del consiglio accusa Dillon di aver agito in modo sconsiderato quando ha ucciso il tenente Wheeler, e teme che l'incidente possa avere delle ripercussioni. Dillon da parte sua si difende, sostenendo che era suo dovere come padrino eliminare Wheeler quando si è rifiutato di giurare. Il consiglio afferma che Dillon così ha messo in pericolo l'intera causa, ma il maggiore solleva un'obiezione; intuisci che la questione non è affatto conclusa. Al contrario, la conversazione si fa sempre più accesa, finché Dillon a un certo punto fa un gesto imperioso con le braccia e se ne va improvvisamente.
Riporta l'**Indizio T**.
Vai al **382**.

217

Mentre ti allontani dal tuo nascondiglio, intravedi qualcosa che si muove nell'ombra lungo la strada. Guardi una seconda volta, ma non vedi niente; ti devi essere sbagliato, spesso la paura gioca dei brutti scherzi.
Se salti sul retro della carrozza di Dillon, vai al **363**.
Se invece vai alla polizia, vai al **104**.

218

Cerchi tenacemente tra i cumuli di macerie della stazione, e proprio quando ti sembra che tutti i tuoi sforzi siano inutili, sei colpito da un bagliore dorato. Ti chini per vedere di cosa si tratta, cercando di ricostruire la stessa angolazione di luce con cui l'hai visto. Dapprima non vedi niente, ma poi l'oggetto viene colpito dalla luce della lanterna e produce un riflesso luminoso. C'è qualcosa che sembra incuneato tra i detriti delle scale crollate. Esamini l'oggetto alla luce di una lanterna: è un bottone d'oro appartenente a un'uniforme da sera di un ufficiale del reggimento di cavalleria leggera del Principe di Galles!
Riporta l'**Indizio L**.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **144**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **349**.

219

Riesci a trovare una carrozza e, dopo averci fatto salire il corpulento maggiore, ti dirigi a Scotland Yard. Dillon se ne sta tranquillo durante il tragitto, ma sei sicuro che ha

ripreso i sensi, anche se forse non si rende ben conto di quello che sta succedendo. Quando arrivi, comunichi al poliziotto di servizio che hai appena catturato l'uomo che ha messo la bomba alla stazione di Paddington. Dopo pochi secondi compare un investigatore, che ti accompagna in un ufficio, mentre viene chiamato un dottore per Dillon. L'investigatore ti chiede delle spiegazioni.
"Preferirei parlare con Mr. Athelney Jones" rispondi. "Mi conosce già e questo ci risparmierà del tempo".
"Mr. Jones sarà fuori tutta la notte per un altro caso" dice l'investigatore, "ma l'ispettore capo Stern è già stato informato e la vedrà tra poco". Cerchi di non mostrare la tua preoccupazione. "Ah, tenente" continua l'investigatore con tono secco, "devo avvisarla: l'uomo che lei ha portato qui nega di avere a che fare con l'attentato e afferma che lei ha cercato di ucciderlo".
In quel preciso istante l'ispettore capo Stern entra nella stanza.
Riporta il **Risultato VII**.
Vai al **325**.

220

Ti precipiti giù per le scale; girato l'angolo nell'ingresso cerchi di trovare un posto dove nasconderti, ma incontri tre uomini che vengono nella direzione opposta. Tutti e quattro precipitate a terra, e prima che tu riesca a squagliartela arriva il maggiordomo e ordina ai tre di fermarti. Cominci a colpire alla cieca, e a uno di loro assesti un pugno alla mascella; ma sarà l'ultimo, per oggi. Con la coda dell'occhio infatti vedi il tizio dietro di te che solleva una mazza di legno. Ti volti per affrontarlo ma è troppo tardi.
Se hai riportato il **Risultato X**, vai al **304**.
Altrimenti, vai al **115**.

221

Se pensavi che ci sarebbe stato qualcosa nella libreria, ti sbagliavi. Ora devi decidere se fare un'altra ispezione. Più ti tratterrai qui, più farà buio, cosicché sarai costretto ad usare una luce, correndo un pericolo maggiore. Vale la pena di correre un altro rischio?
Se te ne vai, vai al **284**.
Se fai un'altra ispezione, lancia i dadi ma sottrai 1 per ogni ispezione già compiuta (puoi ispezionare lo stesso luogo più di una volta).
Se ottieni 2-4, vai al **228**.
Se invece ottieni 5-12, vai al **463**.

222

Anche se il colonnello Sterling non corrisponde alla descrizione di Holmes, in fondo è lui l'ufficiale in comando, e non puoi credere che non sia coinvolto. Decidi di osservarlo con una lente di ingrandimento, vale a dire di indagare su di lui. Con il permesso di Holmes prendi il prossimo treno per la Fortezza.
Se osservi il colonnello Sterling alla mensa, vai al **270**.
Se invece ispezioni l'ufficio del colonnello Sterling, vai al **446**.

223

Il barista si insospettisce nel sentirti fare il nome di Gladys O'Keefe. Sostiene che Gladys O'Keefe era figlia unica. Piano piano si raduna attorno a te una folla di facce minacciose, e più di qualcuno di loro tira fuori coltelli e manganelli.
Se ottieni 2-7, vai al **237**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **275**.

224

Sali le scale dietro ai quattro, che quasi non si accorgono di te. Stanno cercando di sfuggire al maggiordomo del club, figura austera e autoritaria che disapprova palesemente i loro modi chiassosi e violenti. Ti avvicini all'ultimo della fila appena in tempo per sentire il maggiordomo che domanda: "I signori si fermano a cena?" È una strana domanda da fare a notte fonda, visto che l'ora di cena è passata da un pezzo. Tutti esibiscono le loro tessere e tu fai altrettanto. Il primo dice al cameriere qualcosa che non riesci a sentire ed entra, seguito dal secondo.

Per tua fortuna l'altro parla un po' più forte dei suoi compagni e riesci a sentire quello che dice. "Dica ai Greci che sono qui a far la guardia" dice. Ora hai tutte le informazioni che ti servono. Quando è il tuo turno il maggiordomo osserva prima la tua tessera e poi la tua persona. Ripeti quello che hai sentito dire dall'uomo che ti ha preceduto, il maggiordomo fa un passo indietro ed eccoti entrato nel Leonidas Club!

Vai al **378**.

225

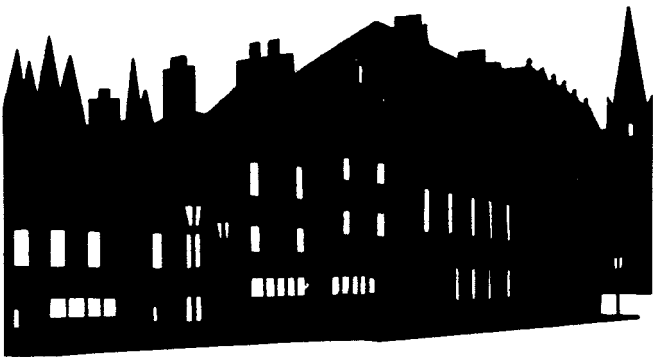
La cameriera non fa molte storie quando le dici che sei un socio di fuori città, che alloggia in una delle stanze per gli ospiti. Fa un passo indietro, ti fa entrare e ti chiede se

desideri una tazza di tè. Al tuo cortese rifiuto la ragazza se ne va.
Il club è deserto; sono tutti a letto, fatta eccezione per il sergente maggiore Austin e per quelli ai quali sta facendo rapporto. Non puoi indovinare in quale stanza si trovino, così decidi di trovarti un angolo buio dove aspettare. Dopo circa dieci minuti senti arrivare qualcuno: è la cameriera, con un vassoio sul quale tintinnano una teiera, una tazza e un piattino, che evidentemente ha preparato per te. Quando vedi che appoggia il vassoio su un tavolino, ti avvicini a lei.
"Il suo tè è pronto, signore" dice nel vederti.
"Ma non ne volevo" protesti, prendendo la tazza che la ragazza ti porge. Senti un fruscio alle tue spalle, e un secondo dopo qualcosa di duro e pesante si abbatte sulla tua povera testa e tutto diventa nero.
Se hai riportato il **Risultato X**, vai al **304**.
Altrimenti vai al **115**.

226

Ci vogliono quasi due ore prima che Athelney Jones arrivi al 221-B di Baker Street. Speravi che Sherlock Holmes arrivasse prima, visto che Jones si fa in qualche modo intimidire dal famoso detective. Inoltre, nonostante quanto sostiene il dottor Watson, pensi che forse Jones cercherà di minimizzare l'importanza di quello che hai scoperto. Né pensi che Mores ti sarà di alcun aiuto nella faccenda.
Come prevedevi, Jones esordisce lamentandosi di essere troppo impegnato per occuparsi delle tue teorie. Ti diverte notare come prima di fare tutte queste storie ha voluto assicurarsi che Sherlock Holmes non fosse presente.
"Su, andiamo, Mr. Jones" gli dice con tono sornione il dottor Watson, "sono sicuro che invece ha un po' di tempo per ascoltare il tenente. Le assicuro che il messaggio che le ho mandato era tutto vero. O forse ha una mattinata

troppo piena di impegni, per esaminare le prove di un complotto contro lo stato?"
Jones indietreggia, visibilmente colpito, proprio come ti aspettavi. Sarà anche un pallone gonfiato, alle volte, ma il suo istinto di conservazione è molto sviluppato. "No, no, naturalmente no, dottore. Sarò lieto di stare a sentire questo giovanotto" risponde fissandoti negli occhi.
Vai al **139**.



227

Cerchi di lottare con tutta la tua forza ma, alla fine, per una questione di numero sei costretto a cedere e senti qualcosa di duro che ti si abbatte sulla nuca. Tutto diventa buio e ti sembra di sprofondare in un pozzo senza fine.
Vai al **115**.

228

Improvvisamente senti un rumore di tacchi di stivali che percorrono il corridoio. C'è il cambio della guardia, e non hai nessuna possibilità di giustificare la tua presenza nell'ufficio dell'aiutante di campo a quest'ora tarda. La sen-

tinella ha le chiavi di tutti gli uffici. Hai ancora tempo, ma devi andartene subito se vuoi evitare di essere preso.
Riporta il **Risultato IV**.
Se vuoi continuare l'ispezione dopo aver evitato la sentinella, vai al **184**.
Se te ne vai per andare al Leonidas Club, vai al **284**.
Se non hai riportato la **Decisione 10**, puoi andare a ispezionare l'abitazione del maggiore Dillon. In tal caso vai al **280**.

229

Decidi che il contenuto del cassetto non è abbastanza interessante per far capire a Dillon di essere indiziato. Così, a malincuore, preferisci richiudere il cassetto.
Vai al **518**.

230

Decidi di far visita a Sherlock Holmes: lui saprà sicuramente dirti se hai raccolto prove sufficienti per smascherare i criminali del Leonidas Club, e forse potrà anche aiutarti a scoprire i loro piani. Molte cose non ti sono ancora chiare riguardo ai loro scopi, e Athelney Jones, con la sua miope predilezione per una giustizia rapida e sommaria potrebbe insabbiare il caso, magari con un arresto pubblico, senza però sventare il complotto. Dopo tutto hai ben poche prove dirette per accusare o anche soltanto identificare i capi della società segreta.
È mattina presto quando ti fermi davanti al 221-B di Baker Street. Scendi per primo, aiuti Mores a scendere dalla carrozza e suoni il campanello. Nessuno risponde. Stai per andartene quando davanti alla casa si ferma un'altra carrozza, dalla quale scende pimpante il dottor Watson.
Vai al **485**.

231

Decidi che la prudenza è la scelta migliore in queste circostanze. Ti alzi e ti dirigi verso il fondo della sala, cercando di passare inosservato: visto che circa metà della sala è ancora in piedi, non ti è difficile andartene.
Vai al **258**.

232

È buio pesto quando raggiungi Kingston. Noleggi un calesse e scendi a circa due isolati dalla casa.
Vai al **132**.

233

Fai a Mores un breve riassunto delle tue indagini, ma non gli dici tutto quello che hai scoperto sul Leonidas Club e non gli riveli nemmeno la parte che in esse hanno avuto Sherlock Holmes e il dottor Watson.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **269**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **212**.

234

Non hai ancora informazioni sufficienti per giustificare un tuo ritorno da Holmes, e tanto meno per convincere la polizia a perquisire il club. Forse c'è la possibilità di entrare dai piani superiori. Cerchi una scala o qualche altro mezzo per raggiungere il tetto, facendo il giro dell'edificio e tenendoti nell'ombra. E fai bene, perché dopo pochi secondi due calessi si fermano davanti al club. Un gruppo di buontemponi esce dal club, sale sui calessi e si allontana in direzioni diverse. Mentre passano ti rannicchi nell'entrata di uno scantinato. Forse quegli uomini cercavano proprio te! Beh, tanto meglio, perché così adesso ce ne saranno di meno in grado di riconoscerti... a patto che tu riesca a entrare nel club. Procedi lungo la strada finché

scorgi proprio quello che speravi di vedere. Una delle case dell'isolato è vuota, perché ha affisso un cartello con sopra scritto "Affittasi". Vai avanti fino alla fine dell'isolato e poi giri tra le case, guardando attentamente finché non trovi quella giusta. Attraversi il giardino e arrivi alla porta sul retro. È aperta; la spingi ed entri. La casa odora di muffa: probabilmente non è occupata da mesi. Vedi la luce dei lampioni che filtra dalle finestre sulla facciata; sali le scale fino all'ultimo piano. Accendi un fiammifero e trovi la botola della soffitta. La apri, e una scala si allunga automaticamente; sali di corsa sperando che la soffitta abbia una finestra che si affaccia sul tetto. È così! Dopo un breve percorso acrobatico raggiungi una delle finestre della mansarda del Leonidas Club. Entri e ti guardi intorno.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **519**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **133**.

235

Il capo della polizia militare non ti crede, anche perché il colonnello Sterling è già convinto che tu sia colpevole. Ti ordina di tornare a casa e di aspettare che la faccenda sia esaminata adeguatamente. In poche parole sei agli arresti domiciliari e non puoi più condurre un'indagine per conto tuo. Hai fallito miseramente! Ora risolvere il mistero della morte di Jonathan dipende interamente da Sherlock Holmes.
Se ricominci daccapo, vai al **308**.
Se invece vuoi leggere la soluzione, vai al **430**.

236

Ti sembra che il sergente maggiore Austin sia eccessivamente ostile. Forse sa qualcosa che non vuole rivelarti. Ad ogni modo per adesso non puoi fargli delle domande più

precise sull'argomento. Se vorrà fartelo sapere, te lo dirà, altrimenti nemmeno i tizzoni ardenti riuscirebbero a cavargli una parola di bocca. Segna l'**Indizio D**.
Vai al **340**.

237

Ti dirigi verso la porta con aria indifferente, ma quella gentaglia ti è già addosso. Ti accerchiano prima che tu possa attraversare la sala, bloccandoti ogni via di uscita. Sai che non vedono l'ora di cominciare una rissa, e che non chiedono niente di meglio che tu opponga resistenza. Sono in troppi perché tu possa affrontarli, così accetti di farti catturare. Ti legano per bene e ti portano giù in una cantina buia, dove ti abbandonano nella più completa oscurità. Aspetti, temendo il peggio; sai di avere una possibilità di salvezza solo se riesci a parlare con uno dei capi. Ma da come si mettono le cose questo potrebbe anche non verificarsi, e in tal caso resteresti alla mercé di quei tagliagole.
Dopo un po' senti cigolare e aprirsi la porta in cima alle scale: poi si sente un gran baccano, e un rumore di sedie fracassate e di bicchieri infranti si mescola a grida di rabbia e urla di gente ferita. Quindi subentra un silenzio assoluto e sinistro.
Pochi minuti dopo si spalanca la porta e un poliziotto scende a precipizio le scale. Ti informa che nel pub è stata fatta una retata, motivata dalle indagini sull'esplosione alla stazione di Paddington. Ti qualifichi immediatamente come ufficiale dell'esercito e vieni liberato; poi ti viene chiesto di salire di sopra per fare una deposizione.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-7, vai al **193**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **411**.

238

Dillon continua a bere, ed è sempre più ubriaco. Alla fine se ne va con un'altra carrozza, seguito dal sergente maggiore Austin.
Se li segui, vai al **167**.
Se invece vai alla polizia, vai al **104**.

239

Il maggiore Dillon provvede alle disposizioni necessarie e insieme vi dirigete verso il 221-B di Baker Street, per tendere la vostra trappola con l'assistenza del dottor Watson e dell'investigatore Athelney Jones. Vai al **501**.

240

Ti fai strada nell'affollata stazione di Paddington verso un'entrata della metropolitana. Davanti al posto di controllo della polizia un poliziotto ti impedisce di entrare.
"Sergente" gli dici, "sono il tenente Watson. Sono stato incaricato dal mio comandante di assicurarmi che gli effetti personali del tenente Wheeler siano stati recuperati. Vorrei ispezionare la zona".
"Non posso farla entrare di mia iniziativa, signore" replica il poliziotto. "Devono essere gli investigatori a farlo".
Lancia i dadi:
se ottieni 2-4, vai al **403**;
se ottieni 5-8, vai al **171**;
se invece ottieni 9-12, vai al **323**.

241

Segui la carrozza di Dillon finché si ferma davanti a un pub a circa tre isolati di distanza. Ordini al vetturino di fermarsi, e vedi che Dillon sta entrando nel pub. Austin lo segue un attimo dopo. Paghi il conducente, vai alla finestra del pub e sbirci dentro. Dillon sta bevendo un whisky al bar, mentre Austin è seduto in un angolo buio dall'altra parte del locale. Sembra che Austin stia fissando Dillon, anche se probabilmente il maggiore non si è accorto della sua presenza. Vai al **238**.

242

"Potrei sbagliarmi, ma ritengo che questo sia un pezzo di biglietto di guardaroba, anche se ne ignoro la provenienza" affermi porgendolo a Holmes.
"Credo che lei abbia ragione" commenta Holmes con tono di approvazione. "L'anno scorso ho pubblicato una monografia su biglietti e scontrini. La polizia se n'è già servita per risolvere un caso di falsificazione. Questo proviene dal Leonidas Club, un club per soli uomini frequentato da ufficiali di alto grado. Ecco" continua prendendo un dépliant e porgendotelo. Leggi attentamente la descrizione dettagliata del Leonidas Club e scopri che Holmes ha ragione.
Riporta l'**Indizio B**.
Se hai riportato l'**Indizio C**, vai al **166**.
Se hai riportato l'**Indizio D**, vai al **413**.
Se hai riportato l'**Indizio E**, vai al **331**.
Altrimenti, vai al **281**.

243

Deduci dal numero dei presenti che la sala delle adunanze dev'essere colma fino all'inverosimile; sembra che tutti i

membri del club partecipino alla riunione. È davvero l'occasione che aspettavi.
Se partecipi alla riunione, vai al **324**.
Se invece dai un'occhiata in giro mentre ha luogo la riunione, vai al **147**.

244

Cerchi di voltarti per guardare in faccia l'uomo che è dietro di te, sapendo che sarà troppo tardi. Qualcosa di duro ti colpisce alla tempia e crolli a terra; tutto diventa buio pesto e capisci che stai perdendo i sensi.
Se hai riportato il **Risultato X**, vai al **304**.
Altrimenti, vai al **115**.

245

"D'accordo, tenente, ritengo che non ci siano problemi, abbiamo quasi finito" dice l'investigatore rivolto al poliziotto. "Lasci passare il tenente, sergente".
Vai al **449**.

246

Ti fermi nell'oscurità il tempo sufficiente per scrivere il tuo nome sul biglietto da visita che hai preso dalla scrivania del maggiore Dillon. Poi ti dirigi con passo sicuro alla porta e tiri il cordone del campanello. Dopo pochi secondi viene ad aprirti un signore dall'aria formale e rigida come il suo vestito. Presumi che si tratti del maggiordomo.
"Buona sera" dici, porgendogli il biglietto da visita che hai appena preparato. L'uomo guarda attentamente il biglietto, poi guarda te, come se cercasse di ricordare la tua fisionomia.
"Buona sera, signore. Si ferma a cena?" dice alla fine.
"No" rispondi, lievemente imbarazzato dalla domanda (l'ora di cena è passata da un pezzo). "Mi tratterrò solo per poco". Decidi che l'approccio con questo signore, che

assomiglia a un cane da guardia, dev'essere aggressivo, altrimenti gli ci vorrà poco per coglierti con le mani nel sacco.
Riporta la **Deduzione 3**.
Vai al **162**.

247

Estrai la pistola dal cassetto e annusi la canna: ha sparato da poco! È stata questa l'arma usata per uccidere Jonathan?
Lancia i dadi:
se ottieni 2-6, vai al **444**;
se invece ottieni 7-12, vai al **486**.

248

"Fermo lì, sergente maggiore" ordini a voce alta tirando fuori la pistola che Athelney Jones ti ha dato per sicurezza. "I suoi piani sono falliti". Tutti i presenti sembrano paralizzati dallo sconcerto; poi, rivolto al consiglio, dici: "Ma che cosa speravate di ottenere con tutto questo?"
Vai al **267**.

249

Esamini attentamente i bottoni ma non noti nulla di insolito. I bottoni sono i soliti, un po' scuriti e visibilmente usati. Sei confuso: è possibile che il maggiore Dillon non sia l'uomo che cerchi? Se così fosse ti resterebbe solo un'altra pista da indagare, quella del Leonidas Club. Se

esci subito sei ancora in tempo per evitare la cena. Fai le tue scuse e te ne vai. Vai al **265**.

250

Nonostante la tua tenacia nel cercare in mezzo alle macerie, capisci che la polizia ha già trovato tutto ciò che poteva avere importanza per le indagini.
Riporta il **Risultato III**.
Vai al **128**.

251

La voce ti è familiare, ma in questo contesto non riesci a identificarla. Vai al **267**.

252

Entri dalla finestra facendo meno rumore possibile e trattenendo il respiro, ma i tuoi piedi calano per terra più pesantemente di quanto avresti voluto. Per fortuna sembra che nessuno se ne sia accorto. Attraversi la stanza cautamente e apri la porta che dà sul corridoio. Senti delle voci provenienti dal piano di sotto e decidi di scendere le scale per fare un sopralluogo. Dal secondo piano vedi distintamente il portone d'ingresso; i soci stanno arrivando a frotte, evidentemente dev'esserci qualche evento importante. Vai al **243**.

253

Quella voce! L'hai sentita chiamare il tuo nome un centinaio di volte, ma non in questo contesto. Era logico, dopo tutto, pensi. E un paio di volte ti eri chiesto come mai non fosse membro di questo club.
Riporta la **Deduzione 6**.
Vai al **271**.

254

Informi Athelney Jones del biglietto trovato nella tasca di Jonathan e aggiungi che Sherlock Holmes ha confermato che proviene dal Leonidas Club. Eviti però di rivelargli gli altri tuoi sospetti.

"Conosco Mr. Holmes" risponde Jones quando hai concluso. "Un brillante teorico, ma non esattamente un bravo investigatore, non è vero? Lo ha confermato, diceva? Condivide anche le sue riserve sulla responsabilità dei Dinamitardi?"

"Devo ammettere di no" rispondi. Jones sembra riflettere sulle tue parole. Probabilmente ha più soggezione di Sherlock Holmes di quanto sia disposto ad ammettere.

"Allora" dice con l'aria di chi si pronuncia in modo definitivo, "non credo che questo biglietto abbia nulla a che fare con il delitto. Quel giovanotto era un po' scapestrato e potrebbe aver frequentato quel club in diverse occasioni, non è un particolare importante. Sono convinto che siano stati i Dinamitardi a commettere il crimine, e il fatto che il suo amico fosse un ufficiale dell'esercito britannico per loro dev'esser stato la ciliegina sulla torta. Ora, tenente, se vuole scusarmi, vorrei finire il lavoro che ho interrotto e andarmene a casa a farmi uno spuntino". Hai capito che non sei più desiderato: strano, ultimamente ti capita spesso! Ringrazi Mr. Jones e te ne vai.

Se ti rechi sul luogo del delitto, riporta la **Decisione 3** e vai al **240**.

Se invece fai un giro nei pub dell'East End che potrebbero essere il luogo di ritrovo dei Dinamitardi, vai al **306**.

255

Decidi di far visita a Sherlock Holmes per un consiglio. Viene ad aprirti la signora Hudson, la quale ti informa che Holmes è di sopra in salotto. Vai al **146**.

256

Ti accorgi che Dillon sta soffocando e decidi di praticargli la respirazione bocca a bocca. Riesci così a farlo respirare quasi normalmente, anche se è ancora privo di conoscenza. Quando ti volti per dare un'occhiata a Austin, scopri che se n'è andato.
Vai al **219**.

257

Aspetti per circa un'ora prima che Austin esca dal club. Lo senti dire al conducente di portarlo alla stazione di Waterloo, e immagini che voglia tornare a Kingston.
Vai al **317**.

258

Apri la porta e, tirato fuori il fischietto che nascondevi in tasca, dai il segnale che Jones sta aspettando. Dopo esserti assicurato che la polizia sta arrivando, ritorni nell'edificio. Entrando ti accorgi che parecchi soci hanno udito il segnale, ma per fortuna non sanno cosa significhi. Sono in piedi nell'arco della porta e ti guardano.
"Che cos'è stato, fratello?" chiede uno di loro. "Solo un borsaiolo" rispondi con prontezza. "Ha cercato di entrare nel club mentre la polizia lo stava inseguendo". Dopo di

che raggiungi la sala delle riunioni, proprio un attimo prima che Athelney Jones e i suoi uomini facciano irruzione.
"La polizia!" grida un membro in preda al panico. E improvvisamente scoppia il finimondo. Cerchi di farti strada, ma è difficile in mezzo a questa bolgia infernale!
Vai al **259**.

259

Mentre cerchi di aprirti un varco tra la folla intravedi i membri del consiglio nelle prime file della sala. Estrai il revolver che ti ha dato Jones e lo impugni per farti largo. Anche se i soci si tengono alla larga da te, capisci che non ce la farai a raggiungerli. I membri del consiglio stanno scappando da un passaggio segreto nascosto nella parete della sala. Ecco come hanno fatto ad apparire e scomparire davanti ai tuoi occhi. Una delle colonne nasconde in realtà una scala che porta al piano di sotto! L'ultimo a scendere è Austin, che spinge giù Dillon che lo precede.
Se li segui, vai al **442**.
Se invece torni indietro a cercare la polizia, vai al **351**.

260

Rifletti ancora una volta sul tuo incontro col tenente Mores. Sostiene di essere un tenente, ma dimostra parecchi anni meno di te. Ha anche un forte accento regionale, anche se non sapresti dirne con esattezza la provenienza, e non dimostra di avere le maniere e il modo di parlare di chi è uscito da un collegio prestigioso, come ci si dovrebbe aspettare da un aspirante membro del Leonidas Club.
Ti sembra interessante inoltre che Mores, senza chiederti nulla, abbia ottenuto esattamente quello che il portavoce del consiglio voleva sapere. Se Mores è una spia del Leonidas Club, lo hai portato direttamente da Holmes e

Watson! Decidi che un simile rischio non può essere ignorato.
Riporta la **Deduzione 5**.
Vai al **511**.

261

Improvvisamente scopri di non essere affatto gradito nel bar. Dei tipacci tirano fuori mazze e coltelli: devi squagliartela immediatamente!
Se continui le indagini per conto tuo, vai al **425**.
Se vai alla polizia, riporta la **Decisione 6** e vai al **390**.
Se invece fai visita a Sherlock Holmes, vai al **404**.

262

Esamini attentamente il contenuto del cesto. Alcuni oggetti attraggono la tua attenzione. Su uno dei giornali, una copia dello *Standard* di mercoledì scorso, c'è un cerchietto intorno a un annuncio personale. Si tratta di una riunione generale di tutti i membri del Leonidas Club. Inoltre noti che la moneta è una imitazione da quattro soldi di una antica moneta greca, e che sul retro ci sono a caratteri minuscoli le iniziali "LC". Per finire, il mozzicone di sigaro ha una fascia dorata su cui ci sono le stesse iniziali: "LC".
Riporta l'**Indizio M**.
Se te ne vai, riporta il **Risultato III** e vai al **128**.
Se invece continui a dare un'occhiata in giro, vai al **197**.

263

Passano parecchie ore prima che tu senta dei passi lungo il corridoio. Si spalanca la porta e la luce della lampada a olio su un tavolino disegna la sagoma di due uomini. Uno dei due ha una pistola in mano, ma la tua attenzione è puntata sull'altro, che regge un vassoio con del cibo. Ti

eri completamente dimenticato del cibo, non ricordi nemmeno quando è stata l'ultima volta che hai mangiato.
L'uomo appoggia il vassoio sul pavimento e indietreggia lentamente, sempre coperto dal compagno con la pistola. Mentre escono intravedi un fazzoletto, che pende dalla tasca di uno dei due, cadere a terra. Il cibo scompare in pochi secondi, tanta è la vostra fame. Dovete ammettere che almeno il Leonidas Club non risparmia sul cibo: questo è uno dei pasti migliori che tu abbia fatto da un bel po' di tempo a questa parte, anche se ti faceva male masticare e hai dovuto mangiare con le mani, visto che i tuoi carcerieri non hanno voluto tirar fuori l'argenteria. Stai cercando qualcosa con cui pulirti le mani quando ti viene in mente il fazzoletto caduto alla sentinella. Lo cerchi e scopri che è rimasto preso nella porta. Lo tiri verso di te e la porta si apre: il fazzoletto ha impedito che si chiudesse bene. Adesso hai la possibilità di scappare!
Ma a questo punto c'è un altro problema: devi portare Mores con te? Potresti aver bisogno di muoverti rapidamente, e Mores con la gamba ferita potrebbe esserti d'impiccio. Forse dovresti andare da solo e tornare con dei rinforzi. D'altra parte, se i carcerieri scoprono che sei scappato se la prenderanno con Mores, e puoi immaginare con quale ferocia.
Se porti con te Mores, vai al **355**.
Se invece lo lasci qui, vai al **277**.

264

Giri intorno a Dillon, cercando di togliertelo dai piedi, ma la mazza del tuo misterioso assalitore lo colpisce alla testa con un rumore terribile. Dillon si accascia, finendo addosso al tuo avversario che perde l'equilibrio e cade. In un attimo gli sei addosso. Gli sferri un pugno e lo colpisci alla mandibola; l'uomo manda un gemito e sembra perdere conoscenza. Solo allora ti accorgi che si tratta del sergente

maggiore di reggimento Peter Austin. Dillon comincia a rantolare.
Se ti occupi del maggiore Dillon, vai al **423**.
Se invece ti concentri su Austin, vai al **176**.

265

Torni in camera tua, ti cambi d'abito e ti precipiti alla stazione ferroviaria. Vai al **174**.

266

Decidi di indagare sul Leonidas Club di Londra, nella speranza di trovare qualche indizio che possa spiegare il motivo per cui Jonathan è stato ucciso. Sei sicuro che non ci saranno in giro prove incriminanti, ma forse esistono degli indizi in grado di far luce sul mistero. Ci sono altre persone implicate oltre a Dillon? Se è così, quale possibile minaccia poteva rappresentare per loro Jonathan? Il padre di Jonathan è un uomo potente, e potrebbe diventare un nemico pericoloso per chiunque, anche dalla lontana Singapore. I motivi di Dillon dovevano essere davvero molto pressanti. Vai al **296**.

"Se desidera conoscere i nostri obiettivi sarò felice di illustrarglieli" dice il portavoce del consiglio con tono suadente. "Sono sicuro che non li troverà distanti dalle sue stesse opinioni".
"Non ne sia così sicuro" replichi.
"Beh, mi ascolti, tenente, e poi giudichi. So che lei sa dell'esistenza dei Dinamitardi, che abbiamo cercato di incolpare dello sfortunato incidente che è costato la vita al tenente Wheeler".
"Sì, so che avete tentato di accusarli dell'omicidio" lo correggi.
"Ah, davvero. Beh, omicidio è una parola grossa, non crede?" Poi, accortosi della tua espressione, prosegue. "In ogni caso è ai Dinamitardi e ai criminali di quella razza che noi ci opponiamo, gente che vive in strade malfamate e si muove nel buio della notte. Sono loro i responsabili dell'atmosfera di terrore in cui viviamo. La alimentano, ne traggono nutrimento, ci sguazzano. Uccidono a caso e senza motivo, per il semplice gusto di farlo. Non gliene importa niente delle loro vittime: donne e bambini corrono gli stessi rischi di ognuno di noi. Non hanno il coraggio di combattere allo scoperto, da veri uomini. Stanno distruggendo la struttura stessa della società britannica. La gente ha paura di andare in giro per colpa loro. Siamo la nazione più forte e più ricca della storia e del mondo, e non abbiamo il coraggio di affrontare un pugno di criminali che si nascondono nella nebbia, come lupi tra le pecore. E conosce il motivo per il quale non ci difendiamo?"
Ovviamente è solo una domanda retorica, e infatti prosegue senza darti il tempo di rispondere. "È per colpa di quei vigliacchi che siedono in parlamento! La polizia ha le mani legate per colpa loro. Seppelliscono l'esercito e la marina sotto cumuli di scartoffie. E ora, come se non bastasse, i peggiori tra loro vogliono cedere una parte del

Regno Unito per far star buoni questi dannati criminali! Cederla, regalarla, darla via come merce da quattro soldi, si rende conto? Quello che ci vuole è il pugno di ferro. La fermezza che solo un monarca può esercitare, un monarca che non sia impedito da regole parlamentari concepite apposta per proteggere i criminali a spese delle vittime. Questo è quello che vogliamo. Non si tratta di tradimento; intendiamo rimettere la questione nelle capaci mani della nostra Regina. Scioglieremo il Parlamento. La Regina Vittoria potrà trattare questi animali come si meritano, se non sarà più costretta a dar bada alle lamentose richieste di quella marmaglia di striscianti codardi. Con l'appoggio dell'esercito al completo la Regina saprà sicuramente cosa fare".
Le sue parole ti hanno lasciato di marmo; in questo momento in Gran Bretagna c'è una tale insicurezza tra la gente che questo pazzo potrebbe scatenare una guerra civile. "E che mi dice della Magna Charta, della nostra costituzione?" gli chiedi.
"Dev'essere revocata. Temporaneamente, s'intende" risponde convinto.
"E la Regina è vostra complice in questo piano?" chiedi, ormai sconvolto all'idea delle possibili conseguenze di questo folle progetto.
"No" ammette il portavoce del consiglio, "ma siamo certi che quando verrà il momento sarà al nostro fianco".
"E se si rifiuta?"
"In tal caso vorrebbe dire che non è adatta a portare la corona..." sibila l'uomo con uno sguardo da folle, "e sapremo trovare qualcuno che invece lo sia".
Vai al **268**.

268

"No, non credo, signori. Non ci terrei a vedere l'Inghilterra governata da gente come voi". Ciò detto, prendi il fischietto della polizia e dai il segnale convenuto.

"Calma, amico" dici impugnando la pistola con la mano ferma come una roccia. "Niente mi farebbe più piacere che avere una scusa per imbottirti di piombo". E a queste parole la porta si spalanca con uno schianto.
Vai al **430**.

269

Mores non ti fa più domande sulle tue indagini. Sembra invece più preoccupato da quello che i carcerieri hanno in serbo per voi due. Vai al **263**.

270

È tradizione del reggimento che gli ufficiali indossino abiti da cerimonia alle cene del venerdì, così devi tornare a casa a cambiarti. Quando entri nella sala da pranzo della mensa ufficiali, il colonnello sta parlando con un gruppo di ufficiali superiori.
"Oh, Watson" ti dice il colonnello Sterling non appena ti vede, "conosceva la famiglia del tenente Wheeler?"
"No, signore. Non li ho mai conosciuti, ma so che sono rimasti solo il padre e un fratello maggiore. Credo che la madre del tenente Wheeler sia morta qualche anno fa". Il colonnello si rivolge a uno dei maggiori. "Proprio come ho detto al Generale, Stevens. Deve aver capito male". Ma non fornisce ulteriori chiarimenti sull'osservazione. La conversazione ti dà l'opportunità di esaminare attentamente l'uniforme da sera del colonnello. Vai al **372**.

271

"Buona sera, colonnello Sterling" dici. "Devo dire che una maschera e un mantello da donna non le si addicono molto". Ma poi lasci perdere il sarcasmo e continui. "Colonnello, che cosa sperava di ottenere con tutto questo?"
Vai al **274**.

272

Torni in camera tua e aspetti. La fretta è inutile e servirebbe solo a mettere in cattiva luce i tuoi movimenti. Dieci minuti dopo qualcuno bussa alla porta. Ti alzi in piedi, preso dall'eccitazione, e vai ad aprire: è il capo della polizia militare. "Tenente Watson" esordisce, "credo che abbia dimenticato questo" e ti porge il cappello che hai dimenticato alla mensa ufficiali per la fretta di andartene. "Grazie" dici, cercando di non far capire il tuo sollievo. Poi prendi il cappello e chiudi la porta. Questa è fatta! Ora devi prendere una decisione: quale sarà la tua prossima mossa?
Se continui a ispezionare l'edificio del quartier generale, vai al **282**.
Se invece vai al Leonidas Club, vai al **283**.

273

Inspiri profondamente e ti lanci di corsa in mezzo agli alberi sul retro del cottage. Ti fermi un istante nell'oscurità, ma nessuno sembra dare l'allarme. Ti sporgi per provare una delle finestre sul retro: si apre subito, senza sforzo. Ti intrufoli dentro e compi una rapida ma accurata ispezione della casa, facendo del tuo meglio per non lasciare alcuna traccia della tua presenza. La ricerca comunque si dimostra inutile. Ma proprio quando sei sul punto di andartene, noti un giornale appoggiato su un tavolo.
Vai al **466**.

274

"Tenente Watson" dice il colonnello Sterling togliendosi la maschera e porgendola al sergente maggiore Austin, "credo di non averne più bisogno. Ho parlato di lei con i miei colleghi proprio l'altra sera. Ho detto che lei sembrava ostinato, ma loro ritenevano che il tenente Mores sarebbe riuscito a impedirle di continuare. Devo constatare che si sbagliavano".

"Lei non ha risposto alla mia domanda, colonnello" replichi freddamente. "Come giustifica questo complotto?"

Vai al **267**.

275

Riesci a farti largo tra la folla e a raggiungere la porta. Alcuni uomini ti inseguono, ma improvvisamente, come dal nulla, al tuo fianco compare Wiggins: "Di qua, presto!" sussurra, e ti fa strada in un labirinto di vicoli bui e tortuosi. Dopo un po' non senti più il rumore degli inseguitori, ma continui a correre seguendo il misterioso Wiggins. Alla fine, ormai così confuso da non riuscire più a fare un passo, ti fermi e dai un'occhiata attorno per cercare di orientarti. Sei sorpreso di trovarti di nuovo nel West End, poco lontano da Oxford Street. Wiggins in compenso è scomparso.

Se prosegui le indagini per conto tuo, vai al **425**.

Se vai alla polizia, vai al **390**.

Se invece fai visita a Holmes per chiedergli un aiuto, vai al **404**.

276

Trovi un pub da cui si può tener d'occhio il Leonidas Club, e ti apposti di vedetta finché non cala la notte. Quando è ormai buio fai il giro dell'edificio e entri nella viuzza che corre sul retro di due file di edifici. Di solito questo stretto passaggio serve per le consegne e per il ritiro della spaz-

zatura, ma stanotte speri che possa servire a un altro scopo. Ispezioni attentamente il muro che separa il club dal vicolo e scopri che la porticina non è chiusa a chiave. Superato l'ostacolo riesci a salire una scala di servizio e al terzo piano trovi una finestra con i vetri non bloccati. Sollevi il telaio senza fare il minimo rumore e ti prepari ad entrare. Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **333**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **252**.

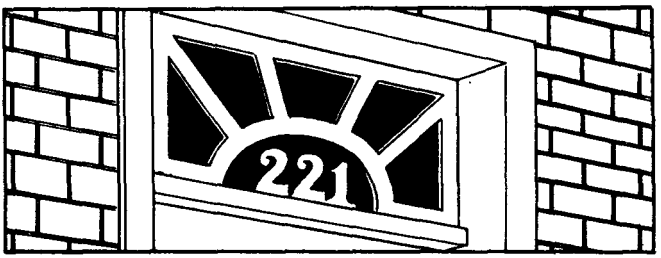
277

Decidi di lasciare lì Mores e di cercare aiuto andando immediatamente alla polizia. Spieghi il piano al tuo compagno di sventura, che non solleva obiezioni, anche se intuisci dalla sua espressione che sperava tu decidessi diversamente. Sgusci fuori della porta e sali di sopra, nella sala d'ingresso. Hai abbastanza fortuna da vedere il tuo carceriere fermo davanti alla cucina, intento a parlare con la cuoca; e ne approfitti per trovare un posto dove nasconderti. Dopo di che aspetti il momento opportuno ed esci dal club senza farti vedere.
Decidi che la cosa migliore è mettersi in contatto con Athelney Jones a Scotland Yard, ma sei costretto a camminare fino a Oxford Street prima di riuscire a trovare una carrozza, ed è già l'alba quando riesci ad arrivare a destinazione. Ti dirigi di corsa all'ufficio di Jones, ma la porta è chiusa a chiave: Jones non è ancora arrivato. Stai decidendo il da farsi, quando sopraggiunge l'ispettore capo Stern e si accorge di te. Vai al **325**.

278

Ti trovi in un salottino. Ascolti attentamente ma non avverti nessuna presenza in casa. Evidentemente il maggiore Dillon non è a casa e probabilmente sua moglie è in visita a dei parenti. Tiri le tende, accendi una candela e

cominci la tua ispezione. Un'ora dopo sei costretto a dichiararti sconfitto. Se qui ci sono degli indizi, di sicuro non sei riuscito a trovarli. Stai per andartene quando vedi una copia dello *Standard* di oggi su un tavolo nell'ingresso. È aperto alla pagina degli annunci personali: scorrendo la pagina ti accorgi di un segno a matita accanto all'annuncio di una riunione generale di tutti i soci del Leonidas Club che si terrà oggi. Vai al **458**.



279

Il quartier generale del reggimento non è sorvegliato strettamente, ma ad ogni modo non sarà facile entrare. Oltre alla sentinella davanti al portone, ce n'è un'altra di ronda all'esterno e una terza ai corridoi interni. Se fai attenzione puoi riuscire ad entrare senza grossi rischi, ma non devi trattenerti a lungo perché sarebbe troppo pericoloso.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-5, vai al **305**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **202**.

280

Decidi che l'unico posto a Kingston in cui abbia senso fare un'ispezione è l'abitazione del maggiore Dillon. Speri che non ci sia nessuno in casa. Vai al **207**.

281

Dici a Holmes e al dottor Watson che secondo te Jonathan non è stato ucciso dall'esplosione avvenuta alla stazione di Paddington. Riferisci infatti della sua asma e della sua avversione per la metropolitana, fattori determinanti. In conclusione affermi: "Non ho nessuna altra prova reale oltre al biglietto, solo sospetti. Ma nemmeno per un istante posso credere che Jonathan sia entrato in quella stazione di sua spontanea volontà. La sua asma era così grave che il fumo e la fuliggine avrebbero potuto essergli fatali. Mi è più facile credere che possa essere stato ucciso o ferito da qualche altra parte e poi portato a Paddington. Sfortunatamente non so proprio come portare avanti la faccenda e speravo che lei potesse essermi d'aiuto con un consiglio, Mr. Holmes".

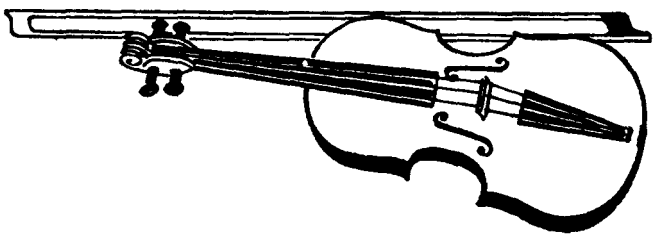
"Le prove non confortano la sua teoria, tenente" risponde Holmes quando hai concluso. "Non in questo caso, almeno. Per il momento dovrò schierarmi dalla parte della polizia, visto che lei non ha presentato nessuna prova convincente che indichi un'altra possibilità. Non discuto che la cosa possa essere andata come dice lei, nonostante la mancanza di prove. Il tenente Wheeler potrebbe essere stato ucciso in circostanze completamente diverse e il delitto potrebbe essere stato volutamente occultato dall'attentato. Uno stratagemma di questo tipo fu usato nel caso Heist a Potsdam nel '41 e di nuovo nel '78 nel caso Rossovitch a Mosca. Ma questa volta temo che il peso degli indizi indichi come colpevoli i Dinamitardi".

Vai al **123**.

282

È assolutamente necessario scoprire delle prove che convincano la polizia (e in particolare quel pallone gonfiato di Athelney Jones) a cercare altrove gli assassini di Jonathan. Ti sei convinto che c'è qualcosa di molto sinistro

dietro alla sua morte, qualcosa di così importante per le persone che vi sono coinvolte da convincerle a uccidere. Sai che Jonathan aveva un carattere impetuoso, e che spesso parlava quando era consigliabile e più sicuro starsene zitti. Questa sua caratteristica vi aveva messo nei guai più di una volta, e potrebbe addirittura essere stata la causa della sua morte. Decidi di stare attento a non commettere lo stesso errore. Sei convinto che gli indizi di cui hai bisogno si trovino nell'ufficio di Dillon: devi tornarci, per quanto pericoloso possa essere.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-8, vai al **416**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **152**.



283

Il compito più importante che ti attende è raccogliere un numero di indizi sufficiente a convincere la polizia, e in particolare quel pallone gonfiato di Athelney Jones, a cercare altrove gli assassini di Jonathan. Il tuo amico alle volte era molto impetuoso, e spesso parlava quando sarebbe stato molto meglio starsene zitti.
Questa sua caratteristica vi aveva messo nei guai più di una volta e potrebbe addirittura essere stata la causa della sua morte. Decidi di stare attento a non commettere lo stesso errore, almeno finché non saprai chi è davvero il

tuo nemico. Sei convinto che gli indizi di cui hai bisogno si trovino al Leonidas Club, e decidi di andarci immediatamente. Vai al **314**.

284

L'edificio che ospita il quartier generale è troppo pericoloso da ispezionare. E se invece ci fosse qualcosa di interessante da scoprire al Leonidas Club a Londra?
Vai al **426**.

285

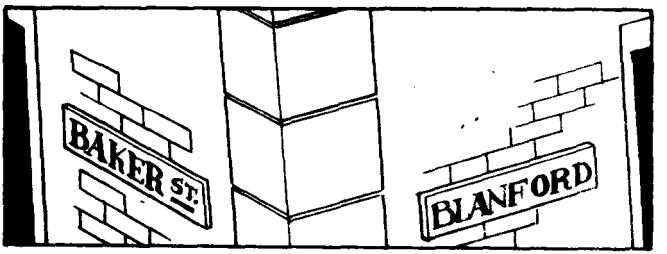
"Sono l'ispettore capo Maxwell Stern, tenente" esordisce l'uomo. "Posso esserle d'aiuto?"
"A dire il vero sì, ispettore" rispondi. "Sono stato incaricato dal mio colonnello di assicurarmi che siano stati raccolti tutti gli effetti personali del tenente Wheeler, in modo che possano essere inviati via nave alla famiglia. Vorrei dare un'occhiata in giro, se possibile".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **182**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **292**.

286

Sempre tenendo sotto tiro Austin tiri fuori dalla tasca il fischietto della polizia e mandi il segnale convenuto. Athelney Jones, insieme a metà della polizia di Londra fanno irruzione nel club, bloccando tutte le uscite. Nessuno dei soci riesce a scappare, però sei stato costretto a far scattare la trappola troppo presto per poter mettere le mani sui capi del consiglio. Puoi solo sperare che si trovino in mezzo ai soci che sono stati catturati.
Vai al **195**.

287

Sherlock Holmes è in salotto quando arrivi e gli riferisci quello che hai scoperto a Paddington. "Hmmm... il mozzicone di sigaro..." commenta quando hai finito di parlare. "Ha esaminato attentamente la fascetta di carta?" Ammetti di non averlo fatto. "Un vero peccato. Vede, ho compiuto delle ricerche approfondite sull'argomento. Se l'avesse osservata con maggiore attenzione avremmo potuto identificarne la provenienza. Deve ricordarsi, tenente, che spesso sono proprio le piccole cose a rivelarsi le più importanti quando si indaga su un crimine".
Vai al **174**.



288

Il Consiglio dei Cinque. È come se ti si accendesse una lampadina nella mente. Guardi con maggiore attenzione le vesti decorate che indossano i capi. Ognuno di loro ha un "CV" sulla parte destra del petto, ricamato in oro o argento. Hai già visto quelle iniziali... sulla carta da lettera! Sicuro! La "C" sta per "Consiglio", ma forse la "V" sta per il numero romano cinque, e le iniziali "CV" insieme significano il "Consiglio dei Cinque", cioè i capi di questa società segreta!
Riporta la **Deduzione 4**.
Vai al **311**.

289

Scendi le scale che conducono alla cantina, e trovi un passaggio che porta al retro dell'edificio. Davanti a te intravedi delle lanterne che ondeggiano. Poi le lanterne sembrano fermarsi, e vedi i capi del consiglio prendere una direzione, mentre Dillon e Austin ne prendono un'altra.
Se segui Austin e il maggiore Dillon, vai al **300**.
Se invece segui i membri del Consiglio, vai al **294**.

290

Quando ritorni con la polizia, trovi chiusa la porta che conduce alla scala segreta.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **309**.
Se ottieni 7-12, vai al **303**.

291

Torni a casa per prepararti alla cena degli ufficiali del reggimento. Arrivi in sala in anticipo e ti sistemi in modo da poter tenere sotto controllo la porta, conversando nel frattempo amabilmente con alcuni ufficiali più giovani. Proprio quando i trombettieri del reggimento entrano per convocare i partecipanti ai loro tavoli, lo vedi. Il maggiore Dillon è entrato da una porta laterale e ora è al bar, intento e sorseggiare un drink. Ti dirigi verso di lui.
"Buona sera, signore" gli dici cordiale. Dillon fa un cenno col capo; sembra voler evitare di parlarti e trangugia un altro whisky. Non fai altri tentativi di conversazione, e preferisci sfruttare l'occasione per esaminare la sua uniforme.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **249**.
Se ottieni 7-12, vai al **129**.

292

"Credo che non ci sia nulla di male" afferma rivolto al poliziotto alle sue spalle. "Lasci entrare il tenente, sergente".
Vai al **449**.

293

Una volta presa la decisione di andare fino in fondo, torni al quartier generale e chiedi del colonnello Sterling. Dopo una breve attesa, vieni accompagnato nel suo ufficio.
"Dunque" dice il colonnello con tono brusco, "che cosa c'è adesso, Watson?"
"Signore, ho trovato questo nella tasca del mantello del tenente Wheeler". Gli porgi il pezzetto di carta. "Ho pensato che potesse essere importante; forse può indicarci il posto in cui è stato la scorsa notte".
Il colonnello Sterling afferra il pezzetto di carta. "Posso?" Lo osserva attentamente. "Non ne ho mai visto uno simile" dice. "Temo di non poterle essere d'aiuto. C'è altro?" domanda restituendoti il biglietto.
"No, signore".
"Allora posso consigliarle di lasciare il lavoro di indagine alla polizia. Si dice che siano piuttosto bravi in questo campo".
"Sì, signore" rispondi, consapevole dell'irritazione del colonnello.
"Bene. Allora non c'è altro" conclude il colonnello, congedandoti senza riguardi. Te ne vai, un po' abbattuto dal colloquio col colonnello. Anzi, giuri di non vedere più Sterling nei prossimi giorni a meno che non sia proprio necessario.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **513**.
Se ottieni 8-12, vai al **326**.

294

Decidi di seguire i membri del consiglio. Catturare Austin e Dillon non è importante come scoprire le identità dei membri del consiglio. Scegli il passaggio giusto e aumenti il passo. Vai al **480**.

295

Torni indietro in direzione della Fortezza: devi far presto! La cena del reggimento sarà finita tra poco e non devi farti vedere. Vai al **114**.

296

Ti chiedi come potrai giustificare i tuoi comportamenti degli ultimi giorni al colonnello Sterling. Non ti crederà mai senza una prova convincente, e anche così potrebbe non bastare: Dillon ha servito nel suo reggimento a lungo, ed è stato un fedele collaboratore del colonnello negli ultimi cinque anni. In realtà tra i giovani ufficiali si mormora che, se il colonnello dovesse essere promosso al grado di generale, lo dovrebbe in gran parte al maggiore Dillon. Da ciò che sai del colonnello Sterling, comunque,

sei sicuro che non si farebbe alcun problema ad attribuirsi i meriti degli altri.
Trovi strano che non appartenga al Leonidas Club, o a qualche altro club di quel tipo. Dopo tutto è proprio il tipo di socio che un club spera di avere tra le sue file. Prendi il prossimo treno per Londra e ti prepari alla tua missione.
Vai al **174**.

297

Dopo una deliziosa cenetta e una chiacchierata col dottor Watson su argomenti di famiglia ti congedi e vai a dormire. Precedentemente Holmes era andato a contattare Wiggins, il misterioso ragazzo di strada, mentre tu e il dottor Watson siete andati all'ufficio postale a mandare un telegramma al reggimento in cui comunichi che devi fermarti a Londra per lavoro fino a domani.
Il mattino dopo piove e fa freddo; fragorose raffiche di vento annunciano un'alba dalle tinte livide. Esci dalla tua stanza, sali di sopra e incontri il dottor Watson che sta scendendo. Senti sbattere il portone al pianoterra e vedi Sherlock Holmes che sta salendo dietro di te, con un giornale ripiegato sotto il braccio.
"Buon giorno, giovanotto" ti saluta amabilmente Watson. "Dormito bene?"
"Benissimo, grazie" menti spudoratamente. La verità infatti è che sei stato sveglio quasi tutta la notte, tentando di chiarirti la dinamica della morte di Jonathan, ricordando i bei tempi passati assieme e rendendoti conto soltanto ora di quanto sia stato un grande amico per te. Certo il materasso incavato e pieno di nodi non ha aiutato le cose, ma sei sicuro che non saresti riuscito a prender sonno nemmeno su un letto di piume. Guardi Sherlock Holmes e ti accorgi che sfodera il suo sorriso sardonico: come spesso accade ha intuito quello che è sfuggito al dottor Watson.

"Bene, Holmes" dice il dottore mentre vi sedete a tavola. "Ci vuole tenere col fiato sospeso? Che cosa dicono i giornali?"
"Sembra che il tenente abbia finalmente messo le mani su qualcosa. Non c'è nessuna rivendicazione sui giornali del mattino. Il caso comincia a farsi interessante. Se non fossi così assorbito dall'altro caso mi piacerebbe molto poter approfondire le ricerche su questo".
Fate colazione tutti e tre, poi attendete il rapporto di Wiggins. Ti sei appena seduto in poltrona per leggere il giornale che la voce della signora Hudson risuona per la casa con tono di disappunto, seguita dal rumore di passi sulle scale. Un attimo dopo un monello vestito di stracci spalanca la porta, inseguito dalla signora Hudson.
"È tutto a posto, signora Hudson" la tranquillizza Holmes. "Il ragazzo lavora per me".
La signora ti lancia un'occhiata eloquente. "Se lo dice lei, Mr. Holmes" replica con aria perplessa e se ne torna di sotto.
"Allora, Wiggins" dice Holmes al suo piccolo collaboratore. "Che significa questo? Credevo di averti detto di bussare alla porta, no?"
"Non m'avrebbe fatto entrare, capo" ribatte il ragazzetto con voce stridula.
"Già. Beh, allora dobbiamo escogitare un sistema migliore di questo. Comunque vedremo. Che cosa hai scoperto? Hai scovato la banda?"
"No, capo, non ci sono riuscito. Ma ho sentito dire che quasi ogni sera li può trovare allo Shamrock". Noti che questo ragazzino sporco e stracciato se ne sta sull'attenti mentre parla con Holmes.
"Allora è tutto, puoi andare, Wiggins" dice Holmes soddisfatto, dandogli un paio di monete. Il ragazzo scompare in un baleno facendo sbattere sonoramente il portone d'ingresso. Guardi Holmes e lo trovi intento a scrutare una

pianta della città. "Lo Shamrock è un pub dell'East End frequentato da irlandesi che parteggiano per la causa dell'autogoverno" dice indicandoti un punto all'interno dell'East End. "Gli uomini che lei cerca fanno sicuramente parte della clientela. Avrei dovuto arrivarci da solo".
"Dovrebbe andarci quando gli avventori hanno già fatto parecchi giri di bevute" continua, "abbastanza da avere le idee confuse, ma non troppo tardi, perché allora possono diventare pericolosi. Deve fare attenzione. Le consiglio di non dire a nessuno che è un ufficiale dell'esercito britannico, se vuole restare tutto intero. Potrebbe essere una buona idea far finta di non essere nemmeno inglese. Come se la cava ad imitare gli accenti?"
"So imitare quello americano decentemente" rispondi.
"Dovrebbe funzionare. Molti americani sono simpatizzanti della causa indipendentista irlandese. E per quanto riguarda i vestiti? Non può mica andarci vestito così. Hmm..." Holmes medita per qualche istante, poi esclama: "Credo di aver trovato quello che ci vuole".
Vai al **154**.

298

Per osservare l'entrata del Leonidas Club ti sistemi sulla porta di un pub lungo la strada. Mentre stai guardando arrivano due uomini in carrozza e si fermano davanti al portone. Tirano il cordone del campanello tre volte e attendono. Pochi secondi dopo la porta viene aperta ed entrambi tirano fuori dalla tasca qualcosa e la mostrano al maggiordomo. Poi, dopo uno scambio di saluti, entrano nel club. Dal tuo punto di osservazione privilegiato intuisci che suonare il campanello tre volte potrebbe essere un segnale; inoltre gli oggetti che hanno mostrato al maggiordomo sembravano dei biglietti da visita simili a quelli che hai trovato nella scrivania del maggiore Dillon. Potrebbe

essere un modo per entrare. Estrai il biglietto dalla tasca e ci scrivi sopra con cura il tuo nome.
Riporta la **Deduzione 3**.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **392**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **464**.

299

Ti dirigi verso gli alberi, e una volta fuori dalla vista delle sentinelle cambi direzione e corri via, allontanandoti dal campo come un ladro. Senti aumentare il rumore degli inseguitori dietro di te, ma conosci questa zona meglio di loro e riesci a fuggire. Vai al **137**.

300

Decidi che devi seguire Austin e il maggiore Dillon. Dal momento che Dillon ha accettato di collaborare ti senti responsabile per la sua vita, e sai che Austin non si farà scrupolo di ucciderlo alla prima opportunità. Dipende da te salvarlo, se non altro per portarlo alla forca.
Vai al **412**.

301

Sei convinto che la polizia dovrebbe ampliare il raggio delle indagini, e vai a Scotland Yard per incontrarti con Athelney Jones, l'investigatore incaricato di condurre le indagini. Jones ti lascia parlare per circa un minuto, poi ti

congeda, gentilmente ma con fermezza, e ti consiglia di lasciare la faccenda nelle capaci mani della polizia.
Se continui le indagini per conto tuo, vai al **359**.
Se invece fai visita a Sherlock Holmes, vai al **175**.

302

Entri in una stanza sul retro della casa, al secondo piano, e chiudi la porta. La stanza è grande, ma si capisce che è sistemata in modo da ospitare una sola persona. È arredata con gusto; un socio del club che si fermasse qui si troverebbe davvero bene. Sfortunatamente la stanza al momento non è occupata; e anche le altre tre stanze vicine che controlli sono vuote. Non puoi correre il rischio di controllarne altre, perché ad ogni minuto che passa aumentano le possibilità di venire scoperto. Devi prendere una decisione.
Se ti unisci alla riunione dei soci, vai al **324**.
Se invece fai visita a Sherlock Holmes, vai al **435**.

303

Esamini attentamente la colonna, perché sai che ci dev'essere un meccanismo per aprire la porta. Poi, quasi per caso, spingi una delle piastrelle di ceramica triangolari che ricoprono la colonna e senti che cede. Spingi più forte e la porta si apre con un semplice *click*!
Ti precipiti giù per le scale, seguito dalla polizia, finché arrivi in un passaggio che corre verso il retro dell'edificio. Lo percorri di corsa e ti trovi davanti a un bivio. Da una parte vedi le sagome dei capi del consiglio che svaniscono in lontananza, e dall'altra vedi Austin trascinare Dillon lungo il muro e puntare la pistola. Senza esitare spari a Austin.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **367**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **357**.

304

Riprendi conoscenza proprio nel momento in cui senti sbattere una pesante porta. Ti alzi in piedi e, barcollando, cerchi di attraversare la stanza buia e di raggiungere la porta, ma scopri che è chiusa a chiave dall'esterno. Cominci a picchiare i pugni e, un attimo dopo, un pannello si apre all'altezza degli occhi.

"Dovrà starsene tranquillo finché Scotland Yard non la viene a prendere, tenente" ringhia Peter Austin. "E può anche dire addio alla sua maledetta carriera nell'esercito!"

Preso dallo sconforto ti rendi conto che ora la soluzione del caso dipende solo da Sherlock Holmes. Sarà lui a far sì che l'assassino di Jonathan abbia quello che si merita.

Se ricominci daccapo, vai al **308**.

Se invece vuoi leggere la soluzione, vai al **430**.

305

Aspetti finché la sentinella all'esterno dell'edificio gira l'angolo, poi ti dirigi rapidamente verso il retro e sali le scale fino ad arrivare a una porta che ha una serratura rotta. Ma appena metti la mano sulla maniglia, la sentinella che controlla l'interno dell'edificio arriva nel corridoio e ti

vede. Superi la situazione difficile dicendogli che sei lì per finire del lavoro, ma la sentinella rifiuta di farti entrare. Così, piuttosto che fare una scenata, preferisci andartene.
Se hai riportato la **Decisione 10**, vai al **174**.
Altrimenti:
se vai al Leonidas Club, vai al **174**;
se vai a casa del maggiore Dillon, vai al **132**.

306

Raggiungi in carrozza l'East End, una parte di Londra che non hai mai visto. Gli edifici qui sono piccoli e squallidi, con facciate scrostate e tetti cadenti; non c'è nemmeno il ricordo dell'eleganza e della grazia del West End. Qui l'aspetto architettonico dominante è il degrado. Lo stesso sole che non tramonta mai sull'impero britannico non sembra nemmeno sorgere sui vicoli bui e le catapecchie dell'East End. Relitti umani se ne stanno accovacciati davanti a porte cadenti e ovunque ci sono bambini vestiti di stracci. Una nera fuliggine e una cupa disperazione incombono sulle strade.
Finalmente, dopo aver passato qualche brutto momento, riesci a trovare il pub Shamrock, riconoscibile più dai gruppi di disperati che stazionano davanti all'entrata, che dall'insegna sbiadita che la sovrasta. Ti fai strada tra la folla e ti avvicini al banco.
"Cosa prende?" farfuglia il barista con tono sospettoso.
"Vorrei un whisky" dici.
"E che accidenti ci fa un inglese qui?" fa il barista con un tono che non promette nulla di buono.
"Inglese per educazione e da parte di madre" rispondi, raccogliendo rapidamente le idee. "Nato e cresciuto a Londra. Ma mi chiamo pur sempre Patrick O'Keefe".
"Irlandese, allora!" Il barista cambia completamente espressione e ti prende la bottiglia più costosa di whisky di malto. "Farebbe meglio a non andare in giro vestito

così" commenta versandoti una dose da cavallo, e un attimo dopo è già intento a servire un altro cliente. Dopo aver bevuto il tuo bicchierino gironzoli un po' per il pub e osservi la clientela, cercando di individuare qualcuno adatto da avvicinare. Alla fine, visto che non hai l'occhio infallibile di Sherlock Holmes, decidi che il barista andrà bene come chiunque altro. Hai pensato di dirgli che Gladys O'Keefe, la donna delle pulizie che è rimasta uccisa nell'esplosione insieme a Jonathan, era tua zia. Speri così di attirarlo in una discussione sui Dinamitardi.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **223**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **521**.

307

Alla Fortezza chiedi alla sentinella al cancello se il sergente maggiore Austin è in caserma. L'uomo ti dice che il sottufficiale è andato a Londra circa un'ora fa. Sapere che Austin non è in circolazione ti facilita le cose, visto che hai intenzione di ispezionare la sua abitazione. Sei sicuro che non sarebbe così sciocco da tenere qualcosa di incriminante nel suo ufficio, che è uno dei più importanti e affollati dell'intero reggimento. Se ci sono prove da scoprire, è probabile che siano nella sua abitazione. La casa di Austin, un piccolo cottage in pietra nascosto tra gli alberi, è situata su un lato della spianata. E proprio quegli alberi stanotte serviranno al tuo scopo!
Torni nella tua stanza, ti cambi con degli abiti scuri, esci senza farti notare e ti dirigi verso il retro del cottage attraverso la macchia di alberi. Conosci bene i percorsi delle sentinelle, ma Austin ha l'abitudine di cambiare i posti di osservazione da un momento all'altro, per tenere le sentinelle sempre all'erta. Speri che non abbia fatto nessun cambiamento di recente, altrimenti te la vedrai

brutta. Respiri profondamente e raggiungi in un baleno il retro della casa.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-7, vai al **467**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **273**.

308

Decidi di chiedere in giro del biglietto, nella speranza che qualcuno sappia dov'è stato Jonathan la scorsa notte. Ci sono parecchie persone che potrebbero conoscere la risposta alla tua domanda, e una di queste è il colonnello Sterling, di cui hai lasciato l'ufficio poco tempo fa.
Un'altra fonte di informazioni è il sergente maggiore di reggimento Peter Austin: è un uomo dal fisico potente e massiccio, anche se non è particolarmente alto. Il suo collo taurino e le spalle larghe ricordano quelli di un lottatore, e i suoi occhi scuri quasi sempre socchiusi mascherano di sicuro una grande intelligenza. Secondo te Austin è molto probabilmente l'uomo più pericoloso che tu abbia mai incontrato.
L'aiutante di campo del reggimento, il maggiore Stephen Dillon, è un altro di quelli che potrebbero essere in grado di identificare il biglietto. Il maggiore Dillon è un uomo basso, dalla faccia paffuta e con il naso rosso e sporgente del forte bevitore. La sua bassa statura, gli occhietti piccoli e luccicanti e il suo pancione starebbero benissimo a un comico. Ma la devozione di Dillon al suo comandante è quasi una leggenda nell'ambiente del reggimento. Di sera alza spesso il gomito ma, per quanto ne sai, la sua passione per l'alcol non ha mai interferito con l'esecuzione dei suoi doveri.
L'unica altra persona che pensi di poter interpellare è il caporale Bosworth, la sentinella assegnata al cancello la scorsa notte. Jonathan potrebbe avergli detto dove stava

andando, visto che lui e Bosworth erano in buoni rapporti, avendo lavorato insieme in varie occasioni.
Se interroghi il colonnello Sterling, vai al **293**.
Se interroghi il sergente maggiore Peter Austin, vai al **145**.
Se interroghi il maggiore Stephen Dillon, vai al **504**.
Se interroghi il caporale Bosworth, vai al **399**.

309

Esamini la colonna attentamente, perché sai che ci dev'essere un congegno per aprire la porta. Ma i tuoi tentativi falliscono miseramente; non riesci a trovare il punto di scatto, ma senza perderti d'animo continui a lavorarci su. Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-7, vai al **315**.
Se ottieni 8-12, vai al **303**.

310

I quattro uomini mostrano i loro biglietti da visita al maggiordomo (proprio come ti aspettavi) e, dopo uno scambio di saluti, entrano nel club. Ora è il momento buono per entrare, visto che per la strada non ci sono altre carrozze. Vai al **246**.

311

Il maggiore Dillon si incammina con passo incerto verso i capi del consiglio. Si ferma davanti al gruppo degli incappucciati, si mette sull'attenti e dice a voce alta: "Il fratello Stephen Dillon richiede l'indulgenza del Consiglio dei Cinque per i fatti avvenuti prima di questa sera". Devi fare uno sforzo per riuscire a sentirlo, anche se il maggiore parla a voce alta, a causa del crescente mormorio del pubblico.

Se ti avvicini, vai al **383**.

Se invece resti dove sei, vai al **165**.

312

Gli riferisci di Jonathan e della tua indagine, ma ometti il fatto che Sherlock Holmes e il dottor Watson ti hanno

aiutato. Non è che vuoi prenderti tutto il merito, piuttosto ritieni di non avere il diritto di coinvolgerli senza il loro consenso. Inoltre c'è qualcosa che ti preoccupa in tutta questa situazione.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **269**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **212**.

313

Mentre stai parlando ti accorgi che il dottor Watson è molto preso da quello che dici. Infatti non batte ciglio davanti ai bizzarri eventi che gli riferisci, ma ti interroga minuziosamente sulle circostanze che hanno portato alla tua cattura e alla tua successiva fuga. Le sue domande ti fanno pensare che non riesca a credere alle fortunate circostanze che hanno permesso la tua fuga.
Vai al **316**.

314

Prendi il treno alla stazione di Kingston. Mentre stai cercando un posto a sedere sbirci dal finestrino anteriore in un vagone più avanti, e vedi il colonnello Sterling seduto con uno degli ufficiali anziani del suo staff. Ti chiedi con una certa apprensione se il colonnello ha notato la tua assenza. Sherlock Holmes dice sempre che proprio i piccoli dettagli sono spesso i più importanti e tu sei d'accordo con lui, ma non per i suoi stessi motivi. Sono le azioni di poco conto che possono fare una carriera militare o, come nel tuo caso, distruggerla. Vai al **174**.

315

Senti il rumore di uno sparo che proviene dal basso. Fai un passo indietro, e dici alla polizia di abbattere la porta.
Vai al **332**.

316

"Tenente Mores" dici, "mi sono accorto di non averla presentata come si deve a mio cugino, il dottor Watson". Ti rivolgi a Watson. "Dottor Watson, posso presentarle il tenente Neville Mores, della Marina di Sua Maestà".
"Davvero? Ah, ho sempre ammirato la Marina. Qual è la sua nave, tenente?" dice Watson con tono di ammirazione.
"La *Defiance*" risponde Mores.
"Davvero?" domanda Watson. "Non sapevo che la Marina di Sua Maestà contasse una nave da guerra con quel nome. Forse intendeva dire la *Defiant*?"
Vai al **118**.

317

Lo segui fino alla stazione e lo guardi salire sul treno per Kingston. Decidi di non seguirlo, visto che domani dovrai andare alla polizia. Così ti dirigi stancamente al 221-B di Baker Street, dove cadi addormentato non appena metti la testa sul cuscino. Il mattino dopo ti alzi presto, ti fai la barba e indossi la camicia pulita che Watson ti ha lasciato da parte. Dopo una ricca colazione preparata dalla signora Hudson ti dirigi alla volta di Scotland Yard. Vorresti avere la possibilità di discutere di Austin e Dillon con tuo cugino e Mr. Holmes, ma la signora Hudson ti informa che sono usciti e che la scorsa notte non sono rincasati.
Vai al **520**.

318

"Grazie, Mr. Holmes, accetterò il suo cortese invito" dici e, rivolto a Watson, gli domandi: "È sicuro che la signora Hudson non avrà obiezioni per aggiungere un posto a tavola?"
"Ma no, naturalmente" ti rassicura Watson con evidente soddisfazione. "La accompagnerò nella sua stanza, così potrà rinfrescarsi mentre Holmes informa i suoi irregolari.

Holmes, ricordi a Wiggins di non portarsi qui tutta la banda. Sa l'effetto che fa alla signora Hudson".
Holmes annuisce con aria distratta e Watson ti accompagna alla porta. Vai al **297**.

319

Durante il viaggio per Kingston stendi il tuo piano. Sai che gli ufficiali del reggimento per tradizione indossano le loro uniformi da sera alla cena di venerdì. Forse stasera scoprirai che al maggiore Dillon manca un bottone sulla giacca, e questa potrebbe rappresentare una prova in grado di sostenere le tue deduzioni.
Lancia i dadi.
Se ottieni 2-8, vai al **352**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **291**.

320

Ti avvicini alla porta e suoni ripetutamente il campanello. Dopo un paio di secondi la porta si spalanca e ti trovi davanti l'inamidato e severo maggiordomo del club.
"Sono il tenente Charles Watson" ti presenti, "uno degli ufficiali del mio reggimento è stato ucciso la notte di giovedì, e io sono incaricato di raccogliere i suoi effetti personali perché siano inviati alla famiglia. Da quanto ho saputo mi sembra che fosse un membro di questo club".
"Certamente, signore" risponde il cameriere con un'espressione un po' più rilassata, "come si chiamava questo ufficiale?"
"Tenente Jonathan Wheeler".
Il maggiordomo scuote la testa. "Mi dispiace, signore, ma questo nome mi è sconosciuto. Il tenente non faceva parte del club".

"Ho trovato un biglietto del guardaroba di questo club nella tasca del suo mantello" insisti. "Forse era semplicemente ospite".
"Mi occupo personalmente del registro degli ospiti, signore. Non era un ospite, né tanto meno un socio. Non riesco a immaginare come abbia fatto ad avere con sé un biglietto del nostro guardaroba, ma di sicuro non è mai entrato in questo club. Ora, se vuole scusarmi, devo tornare alle mie occupazioni". E a queste parole ti chiude gentilmente la porta in faccia.
Se vuoi entrare di nascosto nel club, vai al **276**.
Se invece vai a trovare Sherlock Holmes, vai al **146**.

321

Aspetti, sempre più impaziente e preoccupato man mano che passa il tempo. Alla fine la porta si apre ed entra il sergente maggiore Austin seguito da quattro energumeni. Quando ti vede si ferma e spalanca gli occhi. Tu sei altrettanto confuso, ma per fortuna ti riprendi rapidamente.
"Sergente maggiore" esclami, "cosa ci fa lei qui?"
"Tenente Watson, è lei l'intruso che si è introdotto qui di nascosto, di cui ci ha avvertito il maggiordomo?"
"Sì, sono proprio io, sergente maggiore! Ma ho da sbrigare un lavoro molto importante qui e sono contento di vedere una faccia amica" affermi, pensando che in realtà la faccia di Austin non ha un aspetto per niente amichevole. "Perché il maggiordomo mi ha rinchiuso in questa stanza? Se era così sospettoso nei miei confronti, perché non mi ha semplicemente mandato via?"
"Questa volta ha combinato proprio un bel pasticcio, tenente. Lei è stato portato in questa stanza perché ha esibito una tessera che non avrebbe dovuto avere, non essendo socio di questo club. È mio sgradevole compito scoprire come ha fatto a procurarsela".

"Tutto ciò serve a ricordarmi che lei non ha ancora risposto alla mia domanda. Cosa ci fa lei qui, sergente maggiore? E perché a queste persone dovrebbe importare tanto se io ho una delle loro tessere?"
"Questo è un impegno temporaneo, tenente, che riguarda il mio tempo libero" ringhia Austin. "Ai sottufficiali non è proibito avere una vita privata. Allora, vuole venire con le buone o devo chiedere a questi signori di accompagnarla?"
"Non verrò con le buone, sergente maggiore" sibili a denti stretti. "Il tenente Wheeler ha già commesso questo sbaglio, temo, ma io non sarò una preda facile". Ti prepari al loro attacco.
Riporta l'**Indizio S**.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-10, vai al **227**.
Se invece ottieni 11-12, vai al **149**.

322

Mentre prendi in mano la scatola, vedi un piccolo dispositivo rivelatore a molla inserito in un angolo del cassetto. Per fortuna non lo hai fatto scattare.
Riporta il **Risultato V**.
Vai al **438**.

323

Il poliziotto ti chiede di seguirlo fino alla barriera interna, dove ti dice di aspettare mentre va a chiamare gli investigatori. A quanto pare i danni non sono così gravi come hanno riportato i giornali; da quanto sembra la stazione dovrebbe riprendere l'attività entro domani mattina. Poco dopo il poliziotto ritorna, assieme a un investigatore alto e magro.
"Sì, tenente?" esordisce l'uomo. "Forse posso esserle d'aiuto. Il mio nome è Wilson Carpenter".

"A dire il vero sì che può aiutarmi, Mr. Carpenter" rispondi. "Sono stato incaricato dal mio colonnello di assicurarmi che tutti gli effetti personali del tenente Wheeler venissero raccolti, per essere inviati con la nave alla sua famiglia. Vorrei dare un'occhiata in giro, se mi è consentito".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **143**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **245**.

324

Entri, facendo la massima attenzione a non farti notare, e approfitti per dare un'occhiata in giro. La sala delle riunioni è lunga come tutto l'edificio, con un'estremità che dà sulla strada e l'altra sul giardino. Calcoli che la sala deve misurare approssimativamente trenta metri di lunghezza e più di quindici di larghezza. I soffitti a volta e le colonne rivestite di piastrelle di ceramica le conferiscono l'aspetto di una cattedrale. Le finestre su entrambi i lati della sala sono coperte da pesanti tende, sulle quali sono ricamati in oro dei simboli araldici, mentre innumerevoli stendardi da battaglia sono disposti lungo le pareti come sentinelle impolverate. Tutto l'insieme rende la sala molto buia e sembra sottolineare la solennità della circostanza. Molti soci sono seduti e attendono l'inizio della cerimonia. Altri invece gironzolano scambiandosi battute. Approfitti della situazione per trovare un angolino in disparte, da cui si abbia però una buona visuale della sala.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **120**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **450**.

325

"Buon giorno, tenente" ti dice l'ispettore capo con un allegro sorriso. "Come posso esserle d'aiuto oggi?"
"Veramente sono venuto per vedere Mr. Athelney Jones, ispettore capo" ribatti un po' nervoso. "Ho delle importanti informazioni sull'attentato, che devo riferirgli". Il sorriso scompare dalla faccia dell'investigatore capo. "Beh, allora è meglio che venga con me" dice. "Ho inviato Jones fuori città per un altro caso e dubito che sarà di ritorno prima di mezzogiorno".
Accompagni così l'ispettore capo al suo ufficio; ti fa accomodare, ordina al suo assistente di portarti una tazza di tè e ti chiede di riferirgli quello che hai scoperto a Kingston e al Leonidas Club. Mentre parli, noti che la sua espressione si fa sempre più seria, e hai la prova che crede a quello che dici. Quando hai terminato si alza in piedi e, dopo averti chiesto di aspettare, si allontana dall'ufficio per un attimo. Finisci il tuo tè, e stai per chiederne un altro al suo assistente, quando l'ispettore capo rientra con due giganteschi poliziotti al seguito.
"Arrestate quest'uomo" ordina con voce imperiosa, indicandoti.
Se hai riportato il **Risultato VII**, vai al **109**.
Altrimenti, lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **109**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **371**.

326

C'è qualcosa che non ti convince nel modo di fare del colonnello. Ha un tono un po' troppo disinvolto per un comandante che ha appena perso un suo ufficiale, soprattutto se la famiglia del morto ha non pochi appoggi presso il governo. Il suo attento esame del biglietto sembrava un po' esagerato. Hai la sensazione che ti stia nascondendo

qualcosa, ma sai bene che i giovani ufficiali che osano insinuare, anche indirettamente, che un ufficiale di alto grado dice il falso hanno in genere una carriera molto breve. Devi riuscire a raccogliere prove più consistenti prima di poter formulare un simile sospetto.
Riporta l'**Indizio C**.
Vai al **340**.

327

Qualcosa in ciò che ha detto il maggiore Dillon ti lascia perplesso, ma non riesci a distinguere che cosa di preciso suona falso. Vai al **340**.

328

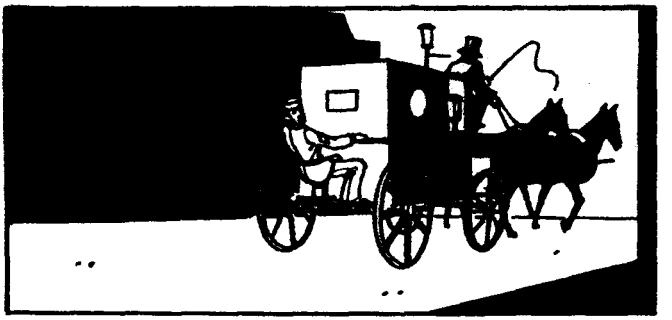
"Sergente" risponde l'uomo, "io non ho visto il tenente quando ho controllato questa stanza dieci minuti fa". Non puoi biasimare la sua furbizia: in fondo sta cercando di coprirsi le spalle per non aver fatto adeguatamente il proprio dovere. Mezzo addormentato com'è, probabilmente non ti avrebbe visto neanche se tu fossi stato lì. Però forse potresti avere più fortuna con un ufficiale.
"Sergente" dici, attirando nuovamente su di te l'attenzione dell'uomo e impedendogli così di riflettere troppo su quello che ha detto la sentinella, "perché non manda qualcuno a prendere l'ufficiale di servizio? Mi occuperò della faccenda con lui".
"Benissimo, signore" annuisce il sergente, e impartisce l'ordine a uno dei suoi uomini. Tu intanto aspetti. L'uomo ritorna con l'ufficiale di servizio e provi a vedere se con lui la tua storia funziona.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-8, vai al **337**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **474**.

329

Mentre stai uscendo dal tuo nascondiglio ti accorgi che qualcosa si muove nel buio accanto alla strada. Guardi più attentamente in mezzo ai due lampioni più vicini e vedi una indistinta figura d'uomo. Ti ritrai nel buio e resti immobile. Mentre passa la carrozza di Dillon l'uomo attraversa la strada in un lampo e salta sul retro della carrozza, dove il vetturino non può vederlo. Mentre la carrozza passa sotto il lampione l'uomo si volta per un attimo verso di te, e sei pronto a giurare che si tratti del sergente maggiore di reggimento Peter Austin!

Se lo segui con un'altra carrozza, vai al **187**.

Se invece vai alla polizia, vai al **104**.



330

Mentre avanzi, a un certo punto ti senti afferrare le braccia da dietro. Un attimo dopo un oggetto duro si abbatte pesantemente sulla tua povera nuca, e tutto diventa buio. Vai al **115**.

331

"Ora mi racconti qualcosa di più sulla sua conversazione col maggiore Dillon" dice Holmes mentre gli porgi il dépliant. "E non tralasci nessun particolare. È sempre stato

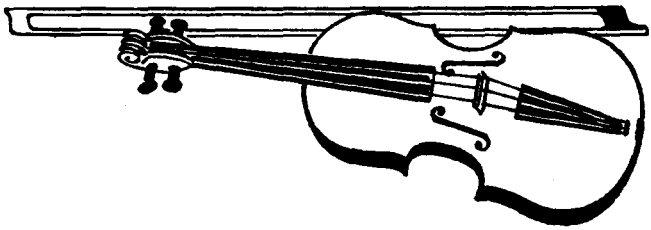
un mio principio che i piccoli particolari sono spesso i più importanti".
Descrivi la conversazione il più dettagliatamente possibile, ma durante l'esposizione sei assediato dai dubbi. In presenza di questo grande detective i tuoi sospetti non sembrano molto convincenti, e inoltre gran parte delle tue supposizioni sono rese ancora più deboli dal fatto che hai avuto a che fare con Dillon solo poche volte. "So che le prove sono insufficienti e deboli" concludi scoraggiato, "ma sono certo che il maggiore sappia qualcosa di più".
"Come lei già sa" osserva Holmes quando hai concluso, "gli indizi non confermano affatto la sua tesi, secondo la quale il tenente Wheeler non sarebbe stato ucciso dall'esplosione avvenuta alla stazione di Paddington. In questo caso sono costretto a schierarmi con la polizia: non ci sono prove convincenti che dimostrino un'ipotesi contraria, anche se le cose potrebbero stare come dice lei. Il tenente Wheeler potrebbe essere stato ucciso in circostanze completamente diverse e il delitto potrebbe essere stato volutamente occultato con l'attentato. Uno stratagemma di questo tipo fu usato nel caso Heist a Potsdam nel '41 e di nuovo nel '78 nel caso Rossovitch a Mosca. Ma questa volta temo che il peso degli indizi indichi proprio un incontro casuale e sfortunato con una bomba dei Dinamitardi".
Vai al **123**.

332

Appena la polizia abbatte la porta, tu e Jones scendete le scale e imboccate un passaggio segreto che porta al retro dell'edificio. Vi trovate davanti a un corridoio trasversale: da una parte si arriva a una scala che porta a livello della strada, ma dall'altra trovate il corpo del maggiore Dillon. Sia Austin che i capi del consiglio sono scappati!
Vai al **339**.

333

Mentre ti stai infilando senza far rumore nella finestra, ti senti afferrare da un paio di braccia possenti. Prima che tu possa recuperare l'equilibrio qualcosa di duro e pesante ti colpisce alla povera testa, e tutto diventa nero come la pece. Vai al **304**.



334

Ti avvicini alla sentinella che staziona davanti all'entrata, e con aria sicura gli ordini di aprire la porta.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **345**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **101**.

335

Ce l'hai fatta! La sentinella era dentro la stanza mentre hai attraversato il corridoio. Ora devi trovare una porta aperta nel piano inferiore e aspettare finché non ha completato il suo giro, poi potrai ricominciare la tua ispezione. Ma quando arriverai nell'ufficio sarà ormai completamente buio, e faresti meglio a procurarti una candela.
Se ritorni nell'ufficio del maggiore Dillon per ricominciare la perquisizione, i precedenti risultati negativi si considerano annullati. Vai al **463**.
Se invece decidi di allontanarti, per andare a ispezionare il Leonidas Club, vai al **426**.

336

"Cosa sta facendo qui, tenente?" ti chiede l'investigatore venendoti incontro.
"Vorrei tanto entrare e dare un'occhiata in giro, Mr. Jones" rispondi con il tuo tono più cordiale. "Il mio colonnello mi ha incaricato di raccogliere gli effetti personali del tenente Wheeler, e devo sincerarmi che niente sia stato tralasciato".
"Credo che non ci sia nessun problema" borbotta Jones e, rivolto al poliziotto, ordina: "Faccia entrare il tenente".
Vai al **449**.

337

"Tenente Watson, cosa ci fa lei qui?" ti chiede l'ufficiale di servizio, un capitano che conosci appena. "Mi avevano detto che il colonnello Sterling l'aveva esentata da ogni altro impegno finché non avesse sistemato tutti gli affari del tenente Wheeler".
"È vero" rispondi con una sicurezza che in realtà non senti di avere. "Comunque le responsabilità non svaniscono nel nulla solo perché uno non se ne occupa. Il capitano Anderson si aspetta che questi programmi di addestramento siano completati quando tornerà domani dal Dorset, nonostante il colonnello Sterling. Ho deciso di abbandonare la cena stasera proprio per poterli finire". La tua storia ti sembra abbastanza credibile. Speri solo che il capitano non noti che le carte che hai di fronte sono in realtà le richieste di rifornimenti del mese scorso.
Il capitano si rivolge al sergente. "È tutto a posto, sergente, mi assumo io ogni responsabilità". Il sergente prende con sé i suoi uomini e se ne va, ma l'ufficiale di servizio resta nella stanza. "Watson" ti dice, squadrandoti con un'occhiata fredda e distaccata, "io non la conosco bene, ma credo che un attimo fa abbia mentito. Non so che cosa voglia ottenere con questo trucco, ma stia certo che la cosa

non finisce qui. Per il momento non c'è bisogno di lavare i panni sporchi in pubblico, quindi è pregato di non allontanarsi dal suo alloggio finché il colonnello Sterling non avrà il tempo di venire da lei".
Così sei praticamente agli arresti domiciliari, e non puoi continuare le tue indagini. Torni nella tua stanza scoraggiato. Ora la soluzione del caso è nelle mani di Sherlock Holmes.
Se vuoi ricominciare daccapo, vai al **308**.
Se invece vuoi solo leggere la soluzione, vai al **430**.

338

Gli dai un minuto di vantaggio, poi lo segui. Ma non riesci ad arrivare più in là della porta, perché ti senti afferrare da dietro da un paio di mani possenti. Cerchi di divincolarti per colpire i tuoi assalitori, ma qualcosa di molto duro e pesante si abbatte senza pietà sulla tua povera nuca e ti senti svenire. Vai al **115**.

339

Non sei soddisfatto del risultato. Anche se Dillon ha pagato di persona per la morte del tuo amico, i veri respon-

sabili l'hanno fatta franca. Il loro complotto è stato sventato e il mistero del delitto è risolto, ma la soluzione ti lascia lo stesso un po' d'amaro in bocca. Un mezzo successo non può lasciarti soddisfatto, soprattutto quando eri così vicino al trionfo.
Se vuoi cercare di risolvere il caso in modo più completo, vai al **308**.
Se invece vuoi leggere la soluzione, vai al **430**.

340

Sei sempre più scoraggiato, perché ti accorgi che quanto più ti impegni per ottenere informazioni utili sulla morte di Jonathan, tanto più ti sembra di non venire a capo di un bel niente! Capisci che a questo punto ti serve un aiuto, l'aiuto di un professionista, dal momento che la polizia in questa vicenda ha già dimostrato di voler seguire la strada più facile e approssimativa. Quello che ti ci vuole è un esperto che lavori per conto proprio, il quale sappia indicarti come far quadrare tutti gli elementi del puzzle.
Improvvisamente ti viene in mente una cosa che tuo padre ti ha scritto nella sua ultima lettera. Ti sembra di avere un parente che per coincidenza vive a Londra. Tuo padre ti ha chiesto di fargli una visita di cortesia e di portargli i suoi saluti, ma finora non ne hai avuto l'opportunità. Questo invece è un momento particolarmente propizio, visto che il tuo secondo cugino è il dottor John G. Watson, che vive con Sherlock Holmes, il celeberrimo investigatore! Vai al **415**.

341

La libreria fa capolino da dietro la scrivania del maggiore. Scorri i titoli: si tratta per lo più di testi di argomento militare con qualche trattato storico sull'assedio in tempo di guerra. Non sembra esserci niente di importante, e non

hai il tempo di esaminare i libri uno per uno. Ti concentri allora sullo scomparto a doppio sportello.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-7, vai al **510**.
Se ottieni 8-12, vai al **221**.

342

Riesci a dissipare i sospetti dell'ispettore capo Stern, che però ti chiede lo stesso di lasciar condurre le indagini alla polizia senza interferire. Mentre te ne vai, ti domandi se l'ispettore capo abbia intenzione di farti seguire.
Se sfidi l'ispettore capo e ti rechi sul luogo del delitto, vai al **240**.
Se fai visita a Sherlock Holmes:
se hai riportato gli **Indizi F** e **H** e la **Decisione 6**, vai al **153**;
se hai riportato sia l'**Indizio G** o **H** e la **Decisione 4** o **5**, vai al **103**;
altrimenti vai al **130**.
Se vai al Leonidas Club, vai al **174**.

343

Il barista diventa sospettoso, appena nomini Gladys O'Keefe; Gladys O'Keefe, sostiene, era figlia unica. In pochi secondi sei accerchiato da una folla minacciosa.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **261**.
Se ottieni 8-12, vai al **479**.

344

Aspetti, in un pub sull'altro lato della strada, che la polizia rimuova il blocco e se ne vada. Quando ti sei assicurato che non c'è più l'ombra di un poliziotto, scavalchi le barriere e ti incammini per la stazione disastrata. Noti che l'esplosione ha causato più danni di quanto sembri dall'esterno. A quanto pare la bomba è scoppiata vicino ai binari, mandando in pezzi delle panchine poste lungo i muri e una delle scalinate di legno che scendevano dalla stazione ferroviaria superiore. Non sono ancora iniziate le riparazioni della scalinata, anche perché ci sono molte altre entrate al binario. Danni invece ben più seri sono stati provocati sul soffitto dagli impianti di illuminazione a gas, che sono stati prima distrutti dall'esplosione, e poi hanno preso fuoco a causa di un addensamento di gas, indebolendo i supporti. Lo sforzo della squadra di riparazione si è concentrato in questo punto. Vai al **517**.

345

"Dev'essere il sergente del servizio di guardia ad autorizzarlo, signore" replica la sentinella. È una nuova recluta, ed è abituato ad interpretare gli ordini alla lettera. In realtà non è affatto insolito che i giovani ufficiali lavorino nei week-end. Probabilmente potresti convincere il sergente di servizio a lasciarti entrare, ma questo significherebbe richiamare l'attenzione, cosa che preferiresti evitare. Meglio lasciar cadere la questione e trovare un altro modo per entrare. Vai al **279**.

346

Dopo averti ascoltato, Jones si siede in silenzio. Poi si schiarisce la voce. "Tenente, credo di doverle delle scuse e anche un debito di gratitudine. Lei ha raccolto prove sufficienti a condannare il maggiore Dillon e per di più ha scovato un covo di cospiratori".

"Mr. Jones" replichi, "il maggiore Dillon è soltanto una pedina in questo gioco diabolico. Credo che per prima cosa dobbiamo a tutti i costi sventare il complotto e smascherare le identità dei membri del consiglio, anche se mi pesa dirlo".
"Ha ragione, tenente. Cosa consiglia di fare?"
Vai al **141**.

347

"Credo che non ci siano problemi, signore" dice dopo aver dato un'occhiata in giro per assicurarsi che gli investigatori se ne siano andati. Vai al **396**.

348

Stabilisci che la pistola, pur essendo importante per le indagini, non è un elemento decisivo: il maggiore Dillon potrebbe sostenere che faceva del tiro a segno e tu non potresti provare il contrario.
Se non hai ancora esaminato la carta da lettera e vuoi farlo, vai al **516**.
Altrimenti, vai al **518**.

349

Servendoti del metodo deduttivo che Holmes ti ha insegnato, arrivi alla conclusione che il bottone doveva essere molto vicino alla bomba per essersi incastrato così salda-

mente in questa fessura. Inoltre dev'essere caduto poco prima dell'esplosione, perché se fosse rimasto sul pavimento durante le ore di punta sarebbe stato certamente raccolto da qualche passante. Il bottone non proviene dall'uniforme di Jonathan perché i bottoni dell'uniforme da sera dei Lancieri del Bengala, il reggimento di Jonathan, sono molto diversi da questo. Sei sicuro che questo bottone proviene dal reggimento di cavalleria leggera di stanza a Kingston: quindi un ufficiale di quel reggimento dev'essere stato qui l'altra notte!
Esaminandolo da vicino, noti che il possessore del bottone dev'essere stato impegnato in qualche sforzo fisico che ha strappato il bottone dall'uniforme. I fili di dietro sono infatti strappati, non assottigliati e lisi. Inoltre la persona che lo ha perso dev'essere stata in uno stato di notevole agitazione per non accorgersi che un oggetto così prezioso mancava dalla sua uniforme, specialmente perché il bottone doveva essere ben visibile prima di finire sotto le scale a causa dell'esplosione.
Riporta la **Deduzione 1**.
Vai al **128**.

350

A quanto pare il tuo lavoro qui è terminato. Hai esaminato attentamente tutti gli oggetti contenuti nel cassetto e hai tratto le tue conclusioni. Vai al **518**.

351

Decidi che non puoi inseguire sei uomini disperati da solo, così spari due colpi in aria per farti largo tra la folla e ti precipiti nell'ingresso, mandando di nuovo il segnale col fischietto. Athelney Jones ti vede, impartisce gli ordini ai suoi uomini con un urlo e fa irruzione nella sala delle riunioni con una schiera di poliziotti dall'aria agguerrita.
Vai al **290**.

352

Torni nella tua stanza per prepararti alla cena degli ufficiali del reggimento. Arrivi in sala in anticipo e ti sistemi in una posizione da cui puoi tener d'occhio la porta; ma quando i trombettieri annunciano l'inizio della cena, ti rendi conto che il maggiore Dillon non sarà presente. Così ti scusi e te ne vai. Vai al **126**.

353

Andandotene dall'ufficio del capo della polizia militare rifletti attentamente: è del tutto improbabile che il sergente maggiore Austin sia così sciocco da lasciare in casa sua delle prove incriminanti. Ci dev'essere un'altra possibilità; il Leonidas Club è l'unica pista che ti resta. Forse vale la pena di farci una capatina. Vai al **174**.

354

Cerchi di toglierti dai piedi Dillon, ubriaco fradicio, ma il tuo piano fallisce miseramente quando il maggiore ti crolla addosso, immobilizzandoti le gambe e lasciandoti così in balia dei tuoi assalitori. L'ultima cosa che vedi, prima che la tua povera testa venga colpita da un manganello, è la faccia del sergente maggiore Austin.
Vai al **115**.

355

Decidi di portare Mores via con te e di chiedere aiuto a Sherlock Holmes. Spieghi il piano al tuo compagno di sventura, ma senza dirgli la destinazione. Mores protesta, sostenendo che la sua gamba ferita potrebbe essere fatale alla riuscita del piano; ti consiglia di pensarci bene: forse sarebbe meglio se lo lasciassi lì, ma tu rifiuti fermamente di farlo. Così uscite insieme e salite le scale diretti alla sala d'ingresso. Vedi un uomo di guardia fuori dalla cucina, ma per fortuna è intento a parlare con la cuoca; quindi avete il tempo di trovarvi un nascondiglio, e un attimo dopo riuscite ad andarvene dal club senza che nessuno se ne accorga.

Una volta usciti cercate di trovare una carrozza. Vi ci vuole circa un'ora, e quando finalmente l'avete trovata Mores è ormai sfinito per lo sforzo di camminare con una gamba ferita.

Il tuo proposito iniziale era di andare a Baker Street, ma adesso ti chiedi se non sarebbe meglio andare direttamente a Scotland Yard. Con Mores pronto a confermare il tuo resoconto anche quella testa di legno di Jones sarà costretto ad ascoltarti.

Se vai alla polizia, vai al **409**.

Se invece vai a Baker Street, vai al **230**.

356

Ora che hai disinnescato il dispositivo rivelatore puoi esaminare gli oggetti contenuti nel cassetto.

Vai al **516**.

357

Con un colpo di fortuna (oltre che di pistola) lo raggiungi alla spalla, salvando così Dillon. La polizia accerchia Austin, mentre tu e Jones vi occupate dei membri del consiglio che stanno scappando.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **389**.
Se ottieni 7-12, vai al **374**.

358

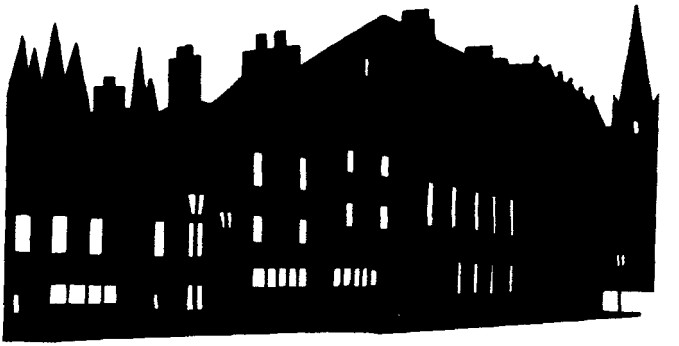
Speravi di trovare qualcosa nell'armadio, ma resti deluso. Ora devi decidere se fare o meno un'altra ispezione. Più ti tratterrai e più farà buio, cosicché dovrai usare una luce, e correrai maggiori rischi di essere scoperto.
Vale la pena di rischiare?
Se te ne vai, vai al **284**.
Se fai un'altra ispezione, lancia i dadi, ma sottrai 1 per ogni ispezione già compiuta (puoi esaminare lo stesso luogo o oggetto più volte).
Se ottieni 2-6, vai al **228**.
Se ottieni 7-12, vai al **463**.

359

Mediti sulla tua prossima mossa, furente per l'atteggiamento tenuto dalla polizia. Jones, per l'ansia e la fretta di gettare la colpa della morte di Jonathan sui Dinamitardi, rifiuta di accettare qualsiasi informazione che sia in contrasto con le sue idee preconcette, e forse ha anche trascurato altri indizi. Così decidi di proseguire le indagini per conto tuo.
Riporta la **Decisione 7**.
Vai al **425**.

360

"Che ci fa lei qui, tenente?" ringhia l'investigatore avvicinandosi a te a grandi passi. "Farebbe meglio a non farsi vedere dall'ispettore capo" aggiunge guardandosi intorno ansiosamente.
"Mi piacerebbe molto dare un'occhiata in giro, Mr. Jones" dici, già prevedendo quale sarà la risposta.
"Non posso permetterlo! Questa è un'indagine di polizia ufficiale. Non possiamo permetterle di gironzolare indisturbato, col rischio che magari comprometta gli indizi".
"Capisco, Mr. Jones" replichi con tono conciliante, vedendo che i poliziotti stanno finendo di lavorare. "In tal caso, le auguro buona giornata". Te ne vai, calcolando che la polizia si tratterrà per non più di un'ora.
Vai al **344**.

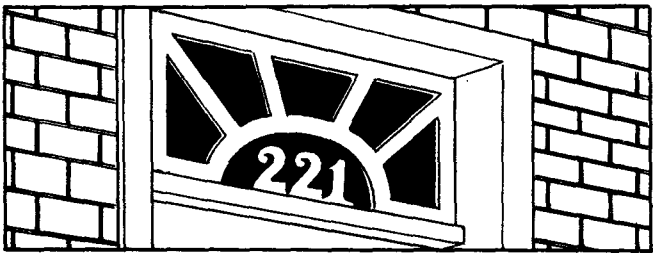


361

Rimetti a posto la pistola, e adesso devi decidere cosa fare.
Riporta l'**Indizio R**.
Se non hai ancora esaminato la scatola della carta da lettera, vai al **348**.
Altrimenti, vai al **350**.

362

Il sergente fissa con aria interrogativa uno degli investigatori, che scuote la testa. "Temo di no, signore" dice, "gli investigatori sono gli unici che possono dare l'autorizzazione". Così torni a ispezionare la stazione disastrata.
Vai al **148**.



363

Quando la carrozza ti passa davanti esci dall'ombra e ti afferri al retro, dove il conducente non può vederti. Vedi di nuovo qualcosa che si muove nell'ombra tra i lampioni, ma poi la carrozza svolta l'angolo e un edificio ti impedisce la visuale. Vai al **429**.

364

Quando la sentinella si volta per ripercorrere il corridoio, ti introduci in punta di piedi nell'ufficio del colonnello Sterling. Sfortunatamente ti sei dimenticato che la scala ha un'asse che scricchiola, e il rumore che fai è di quelli che risvegliano i morti. Non hai nessuna autorizzazione per trovarti al secondo piano, per cui se vieni scoperto ti troverai in una situazione veramente imbarazzante. Decidi di tornare al tuo ufficio, dove almeno sei al sicuro.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **180**.
Se ottieni 8-12, vai al **163**.

365

Esamini attentamente il cassetto; questa scrivania non ti convince. Sai che esistono degli speciali meccanismi che funzionano come dispositivi rivelatori: sono congegni a molla, collegati ai cassetti, impossibili da rimettere a posto se non si possiede la chiave adatta.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **188**.
Se ottieni 6-12, vai al **420**.

366

Indossi un abito da sera adatto all'occasione, qualcosa che vada bene per un club per gentiluomini. Non hai nessuna speranza di varcare la porta d'ingresso se non ti vesti in modo adeguato. Vai al **174**.

367

Sbagli la mira, ma lo sparo fa esitare Austin. La polizia lo immobilizza, e tu e Jones vi occupate dei membri del consiglio che hanno preso la fuga.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **389**.
Se ottieni 7-12, vai al **374**.

368

Ora ti resta solo una pista da indagare: il Leonidas Club. Vai ad attendere il prossimo treno per Londra.
Vai al **174**.

369

Dopo un paio di minuti senti arrivare la carrozza di Dillon; il maggiore smonta con aria malferma, paga il vetturino e si dirige verso la stazione di Waterloo per comprarsi un biglietto ferroviario. Un attimo dopo lo segue il sergente

maggiore Austin, sempre restando nell'ombra. Dillon si dirige al suo binario, sale sul treno e prende posto in uno scompartimento. Austin resta a guardare, e quando il treno è partito esce dalla stazione e prende un'altra carrozza.
Vai al **370**.

370

Ti interessa molto scoprire l'identità degli uomini ai quali il sergente maggiore Austin farà il suo rapporto. Balzi sul retro della sua carrozza e stai a vedere qual è la destinazione, anche se puoi già immaginarla. Infatti la carrozza, dopo neanche mezz'ora, si ferma davanti al Leonidas Club: Austin smonta e entra.
Se lo segui dentro al club, vai al **209**.
Se invece lo aspetti fuori, vai al **257**.

371

Ti ritrovi in una minuscola cella nella sede di Scotland Yard. Sulle prime non riesci a capire cosa sia successo. Eri sicuro di essere riuscito a convincere l'ispettore capo. L'unica spiegazione possibile è che tu ci sia riuscito fin troppo: ti ha creduto, ed è per questo che ora sei qui. L'ispettore capo in persona evidentemente è uno dei cospiratori, un membro del Leonidas Club! E ti ha incastrato per bene.
Fai un tentativo per poter comunicare con Sherlock Holmes, ma i tuoi carcerieri hanno l'ordine di non rivolgerti la parola e le tue preghiere vengono ignorate. Alla fine, preso dalla disperazione, dici all'uomo che ti porta la cena che sei pronto a confessare tutto, ma che sei disposto a parlare solo con Athelney Jones, il famoso investigatore. Il carceriere ti ride in faccia con aria di scherno, ma per fortuna va a chiamare Jones, che poco dopo si presenta nella tua cella. Jones ti fissa sconcertato. "Che significa

che è pronto a confessare? Confessare che cosa? Non ho tempo da perdere in chiacchiere".
Gli riferisci quello che hai detto all'ispettore capo, e ti accorgi dalla sua espressione che sta prendendo la cosa seriamente. A quel punto gli riveli anche i tuoi sospetti sull'ispettore capo.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **395**.
Se ottieni 8-12, vai al **181**.

372

Noti sorpreso che i bottoni sulla giacca del colonnello Sterling sono tutti uguali. Indugi ancora un momento, poi ti allontani. Sembra che le tue ipotesi siano un po' traballanti. Comunque una delle poche piste che ti restano è quella del Leonidas Club; se te ne vai subito riesci ancora a evitare la cena degli ufficiali del reggimento. Un'altra possibilità è quella di perquisire l'ufficio del colonnello Sterling, dove potrebbero essere nascoste delle prove decisive con cui potresti convincere la polizia. Abbandoni la cena senza farti notare e torni nella tua stanza per cambiarti.
Se vai al Leonidas Club, vai al **174**.
Se invece perquisisci l'ufficio del colonnello Sterling, vai al **446**.

373

Hai eliminato una possibilità, almeno per stasera, ma resta sempre il Leonidas Club. Ti precipiti alla stazione ferroviaria, cercando di ignorare una terribile emicrania.
Vai al **174.**

374

Li trovi intenti a strapparsi di dosso le tuniche, e vedi che c'è una scala che porta in strada.
Vai al **408**.

375

Se pensavi che in questo cassetto dovesse esserci per forza qualcosa, ti sei sbagliato. A questo punto devi decidere se fare o meno un'altra ispezione. Più ti tratterrai qui e più buio farà, così sarai costretto ad usare una lampada e quindi il rischio aumenterà. Vale la pena di rischiare?
Se te ne vai, vai al **284**.
Se fai un'altra ispezione, lancia i dadi, ma sottrai 1 per ogni ispezione già compiuta (puoi ispezionare più volte lo stesso luogo o oggetto).
Se ottieni 2-4, vai al **228**.
Se ottieni 5-12, vai al **463**.

376

Decidi che il compito più importante che ti attende è di raccogliere un numero di indizi sufficiente a convincere la polizia, e in particolare quel pallone gonfiato di Athelney Jones, a cercare altrove gli assassini di Jonathan. Sei giunto alla conclusione che ci sia qualcosa di sinistro dietro alla sua uccisione, qualcosa di tanto importante da spingere le persone che vi erano coinvolte a un assassinio. Il tuo amico alle volte era molto impetuoso, e spesso parlava quando sarebbe stato molto meglio starsene zitti. Questa sua caratteristica vi aveva messo nei guai più di

una volta, e potrebbe addirittura essere stata la causa della sua morte. Decidi di stare attento a non commettere lo stesso errore, almeno finché non saprai chi è davvero il tuo nemico. Decidi di recarti immediatamente a casa del maggiore Dillon, convinto che gli indizi che stai cercando siano proprio lì.
Riporta il **Risultato IV**.
Vai al **232**.

377

Il poliziotto ti guarda con aria inquisitoria e ti chiede: "Dello stesso reparto, vero?" Quando annuisci continua: "Era suo amico?" Annuisci di nuovo. "Ne ero sicuro" dice con tono partecipe. "Una brutta storia, davvero. Mi dispiace, tenente, ma non c'è praticamente niente da dire. Una bomba alla nitroglicerina, così mi hanno detto gli investigatori. Ha quasi distrutto la stazione; un tipico lavoro da Dinamitardi, se vuole il mio parere. Non c'è altro da aggiungere". Ti fissa per un istante. "Mi dispiace per il suo amico" mormora.
Proprio in quel momento due uomini entrano e si mettono a confabulare nell'atrio. Il sergente ti si avvicina con aria circospetta. "Vede quei due uomini? Quello robusto è Mr. Athelney Jones, l'investigatore assegnato al caso". Guardi nella direzione che ti indica il poliziotto e vedi un uomo alto e corpulento che tende alla pinguedine. Ha degli occhi piccoli e brillanti che luccicano dietro due palpebre gonfie.
"Chi è l'altro?" chiedi, indicando un uomo di media altezza, vestito di un bianco immacolato e con un'aria da vero gentleman.
"È l'ispettore capo Maxwell Stern, il superiore di Mr. Jones e anche il mio". L'uomo si irrigidisce quando vede che Athelney Jones viene verso di voi.
"Qualche problema, sergente?" domanda.

"No, signore" risponde il sergente. "Il tenente è venuto qui per avere delle informazioni sull'attentato della scorsa notte". Ti presenti, ma è evidente che Jones non ha alcun interesse a darti una mano. Ti informa infatti con tono arrogante che la polizia non divulgherà nessuna informazione relativa a un'indagine in corso e se ne va.
Vai al **410**.

378

Ti lasci trasportare dalla folla, cercando di non fissare troppo palesemente l'anticamera in legno di quercia, o la doppia scalinata di marmo che porta alla sala delle adunanze al primo piano, dove si stanno raccogliendo tutti i membri. Segui i tuoi nuovi amici su per la scala, e uno di loro ti parla come se fossi una sua vecchia conoscenza. Entrate insieme nella sala delle riunioni.
Vai al **243**.

379

"Sì" dici imbarazzato. "Il maggiore Dillon, l'aiutante di campo del reggimento, corrisponde perfettamente alla descrizione".
Riporta la **Deduzione 2**.
Vai al **432.**

380

Stai ad ascoltare in silenzio mentre il capo della fazione irlandese illustra i fondamenti delle attività del suo gruppo, giustificando i crimini commessi in nome di un grande e puro ideale. Dopo un po'si alza in piedi, si dichiara soddisfatto delle tue oneste intenzioni e ti comunica che puoi andartene.
Se prosegui le indagini per conto tuo, vai al **425**.
Se vai alla polizia, riporta la **Decisione 6** e vai al **390**.
Se invece vai da Sherlock Holmes, vai al **404**.

381

"Mr. Holmes" dici, "pur avendo la massima stima della sua opinione non posso assolutamente starmene in poltrona ad aspettare i giornali del mattino. Mi è difficile credere che questa banda di terroristi adotti il tipo di disciplina che lei mi ha descritto. Credo di dover agire diversamente. La ringrazio per la sua generosa offerta di ospitalità, ma chiedo il permesso di congedarmi, dandovi così la possibilità di cenare in pace. Vi ringrazio ancora per l'aiuto e, dottor Watson, se vorrà essere così gentile da permettermi di farle una visita in un prossimo futuro, ne sarò onorato". "Ma certo, certo" dice Watson alzandosi per accompagnarti. "Naturalmente, ragazzo mio. Devi fare ciò che ritieni giusto in questa faccenda, anche se ritengo che il tuo comportamento sia un po' impetuoso. Holmes a volta può essere un po' brusco, ma si sbaglia di rado. Ti prego di riflettere sulla tua decisione".

Stringi la mano ad entrambi e ti congedi. "Mi dispiace di non potermi trattenere, dottor Watson, ma il mio comandante mi ha concesso poco tempo per le mie ricerche, e temo che potrebbe negarmi anche quello". Te ne vai con rammarico, perché sai che, pur non avendo del tutto rotto i ponti con Sherlock Holmes, le cose non saranno più come prima.
Se vai alla polizia, vai al **198**.
Se ti rechi sul luogo del delitto, riporta la **Decisione 3** e vai al **240**.
Se fai il giro dei pub dell'East End che sono probabili luoghi di ritrovo dei Dinamitardi, vai al **306**.

382

La riunione si chiude tra una gran confusione, con i presenti in piedi intenti a guardare Dillon. Anche tu ti alzi, sforzandoti di vedere che ne è stato dei membri del consiglio, ma quando riesci a vedere tra la folla sono ormai scomparsi. Le persone cominciano ad abbandonare la sala. Ora hai avuto ciò per cui sei venuto qui: sai chi ha ucciso Jonathan! Lo hai saputo dalla stessa bocca dell'assassino! Ma, anche se ti addolora ammetterlo, la morte di Jonathan adesso forse non è più la questione cruciale. Sembra che questo sinistro gruppo di individui stia tramando un complotto! Potresti dare queste informazioni alla polizia, ma ti crederebbero? O ti chiederebbero prove più consistenti di quello che hai sentito? Stasera ci sono sicuramente delle persone importanti riunite qui, e il fatto che i membri del consiglio siano mascherati fa pensare che si tratti di perso-

ne molto conosciute. Se devi far valere la tua parola contro la loro, sai che conteresti meno di niente. Ma, ad ogni modo, adesso sai da dove partire e intendi procurarti le prove che ti servono.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-4, vai al **441**.
Se ottieni 5-12, vai al **105**.

383

"Fratello" esordisce il portavoce del consiglio, "sei stato convocato qui per rispondere su una questione molto seria, e cioè il tuo comportamento avventato che ha causato la morte del candidato Wheeler. Una simile azione, intrapresa senza l'approvazione del consiglio, è passibile di grave condanna. Cos'hai da dire?"
"Mio signore, sono stato io a proporlo come affiliato, e spettava a me riparare all'errore" replica Dillon. "Dobbiamo difendere la segretezza della nostra causa ad ogni costo".
"Fratello, si dice che il tuo giudizio è stato compromesso dall'eccessiva abitudine al bere" afferma inflessibile il portavoce. "Si dice inoltre che lo scarso giudizio dimostrato in questa vicenda sia soltanto l'ultimo infausto esempio di molti altri simili incidenti avvenuti nell'anno passato, sempre per lo stesso motivo. La tua idoneità al posto che ora occupi è quindi dubbia".
"Mio signore" risponde Dillon, irrigidito dall'ira, "quello che bevo è affar mio e nessuno dovrebbe occuparsene. Non interferisce con i miei doveri in alcun modo, e coloro che mi conoscono possono confermarlo. Ammetto di aver sbagliato in questo frangente, ma ciò non dovrebbe compromettere il mio passato, né dovrebbe essere considerato indicativo delle mie attuali capacità. Ho servito lealmente questa causa per vent'anni e questo incidente non ha nessuna vera importanza".

"Come puoi dirlo?" domanda il portavoce, sempre più accalorato. "Sai che noi, come gruppo, probabilmente perderemo l'appoggio di alcune persone molto influenti, a causa del tuo agire precipitoso? E ciò rappresenterebbe un danno irreparabile per la causa! La famiglia del tenente Wheeler ha alleati potenti nel governo, alleati dei quali abbiamo un disperato bisogno. Uno di essi, in particolare, vuole la tua testa e per quanto mi riguarda credo che non dovremmo negargliela!"
"Signore" replica Dillon con aria di sfida, "ce la siamo sempre cavata egregiamente senza tutte queste manovre politiche, e io penso che non ne abbiamo alcun bisogno. Lei e il consiglio avete trascurato il motivo stesso della nostra esistenza, volendo a tutti i costi invischiare la nostra società nella politica!"
"Tieni a freno la lingua, fratello" tuona il portavoce del consiglio. "Anche se tu non hai la lungimiranza per capirlo, il nostro agire è saggio. Pensi di poter combattere il parlamento da solo? Se non abbiamo la forza per far rispettare la nostra volontà, le nostre teste finiranno per decorare il cancello delle guardie del muro della Torre di Londra!"
"Ciò che noi progettiamo a molti potrà apparire come un tradimento" continua. "Anche se abbiamo giurato solennemente di sradicare le male erbe che infestano il suolo della nostra patria, ci sarà chi si opporrà a noi, e sarà un'opposizione potente. E non possiamo permettere che tu aumenti le file dei nostri nemici con atti irresponsabili. Ti rimetterai alla decisione del Consiglio dei Cinque o rischierai la censura!"
"Ho fatto quello che era necessario!" continua Dillon ostinato. "Mi rimetterò alle decisioni del consiglio in altri casi, e mi assumo la piena responsabilità per aver portato qui quel traditore! Dal momento che l'errore era stato mio, toccava a me porre rimedio. Fate che la punizione ricada

sul mio capo, se così dev'essere. La segretezza della causa dev'essere protetta, se vogliamo trionfare!" E, a queste parole, Dillon si volta ed esce dalla sala: ogni fibra del suo corpo è percorsa da un fremito di sfida.
Riporta l'**Indizio T**.
Vai al **382**.

384

"Potrei sbagliarmi, ma credo che questo sia un pezzo di un biglietto di guardaroba proveniente dal Leonidas Club" affermi, porgendo a Holmes il pezzetto di carta.
"E ha ragione" approva Holmes. "Ho pubblicato una monografia su biglietti e scontrini l'anno scorso. La polizia se n'è già servita per risolvere un caso di falsari. Lei ha delle qualità, tenente". Estrae un foglietto dalla scrivania alle sue spalle e te lo porge. Lo apri e hai la conferma della provenienza del biglietto.
Se hai riportato l'**Indizio C**, vai al **166**.
Se hai riportato l'**Indizio D**, vai al **413**.
Se hai riportato l'**Indizio E**, vai al **331**.
Altrimenti, vai al **281.**

385

Te ne vai via, chiedendoti se Bosworth possa avere ragione. Forse il biglietto non è nient'altro che la ricevuta di una compagnia di carrozze. Se almeno potessi esserne sicuro! Vai al **340**.

386

Cerchi di interrogare Mores, ma lui si limita a fissarti; e in fondo tu non vuoi servirti della tecnica usata dai suoi amici per sciogliergli la lingua. È il dottor Watson a consigliarti di perquisirlo, per accertarti che non abbia addosso altre armi. Di armi non ne trovi, ma in compenso Mores ha in tasca un foglio di carta piegato in quattro. Lo

apri e scopri che contiene un messaggio scritto sulla stessa carta da lettera usata dal Consiglio dei Cinque. Sembra in codice, dal momento che tutte le parole hanno cinque lettere e non hanno alcun senso. Hai avuto a che fare spesso con messaggi cifrati negli anni passati, e hai accumulato una certa esperienza nel campo; forse conosci già questo codice. Porti il foglio sulla scrivania di Holmes e ti metti al lavoro.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-6, vai al **111**.
Se ottieni 7-12, vai al **108**.

387

Il maggiordomo per fortuna non tenta di chiudere la porta, stritolandoti il piede, ma tira un cordone di campanello sempre continuando a bloccare la porta dall'altra parte. Questa situazione non propriamente ideale continua, mentre tu cerchi di convincerlo a lasciarti entrare. L'uomo si rifiuta persino di rispondere e aspetta inflessibile che tu te ne vada. Proprio quando stai per rinunciare senti un rumore di passi nell'ingresso.
"C'è qualche problema?" domanda con tono grave una voce d'uomo molto bassa oltre la porta.
"Un intruso, sergente" dichiara il cameriere. "Vorrebbe entrare senza la tessera di ingresso. Chiede di vedere un certo colonnello Sterling per una faccenda urgente. L'ho informato che il colonnello non è un membro del nostro club, ma nonostante ciò rifiuta ancora di andarsene".

"Mi incarico io della faccenda, Steward. Può tornare alle sue occupazioni". Il maggiordomo annuisce rispettoso e indietreggia, permettendo così all'altro di farsi avanti. La porta si spalanca e ti trovi davanti il sergente maggiore di reggimento Peter Austin. Vi guardate l'un l'altro, entrambi increduli, ma Austin si riprende per primo. "Tenente Watson!"
"Buona sera, sergente maggiore" rispondi, leggermente imbarazzato.
"Tenente, non capisco cosa stia facendo e non posso permetterle di entrare. L'ingresso al club è riservato ai soci. Il maggiordomo ha ragione; il colonnello Sterling non è un nostro socio, dovrebbe piuttosto cercarlo a Kingston".
"Ma lei che ci fa qui, sergente maggiore? Mi sembra che tutto ciò sia un po' al di sotto del suo prestigio".
"Si tratta di una cosa temporanea. Un mio amico si è fatto male e io lo sostituisco di sera finché sarà in grado di riprendere le sue mansioni". A questo punto sei costretto a dichiararti sconfitto, ma trovi comunque strano che Austin ti impedisca di entrare.
Riporta l'**Indizio S**.
Se decidi di entrare ugualmente nel Leonidas Club, vai al **234**.
Se invece vai da Sherlock Holmes, vai al **435**.

388

Il capo della polizia militare non ti crede; ti ordina di tornare nella tua stanza e di aspettare che vengano concluse le indagini ufficiali. In pratica sei agli arresti domiciliari e non puoi più proseguire le indagini per conto tuo. Hai fallito, e ora la soluzione del mistero della morte di Jonathan dipende solo da Sherlock Holmes.
Se ricominci daccapo, vai al **308**.
Se invece vuoi leggere la soluzione, vai al **430**.

389

Quando arrivi alla fine del corridoio, scopri che i membri del consiglio si sono tolti le tuniche e le maschere, e che sono saliti su per una scala che porta all'altezza della strada. Vai al **397**.

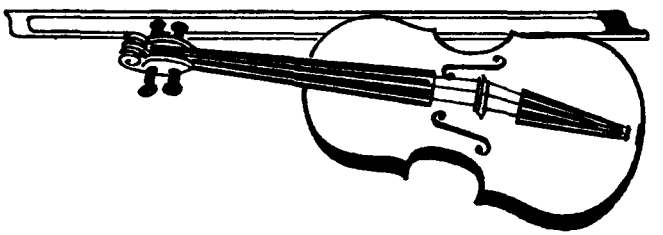
390

Trovi una carrozza che ti porta al 221-B di Baker Street; chiedi al vetturino di attendere e ti precipiti al portone dove ti accoglie la signora Hudson, la quale ti informa che il dottor Watson ti ha lasciato degli abiti puliti, in caso di una tua visita. Ti cambi, torni in carrozza e dici al vetturino di portarti a Scotland Yard.

Se hai riportato sia l'**Indizio F** che l'**Indizio H**, vai al **497**.

Se hai riportato l'**Indizio G** o l'**Indizio F**, ma non l'**Indizio H**, vai al **211**.

Altrimenti, vai al **301**.



391

Mentre attraversi di corsa il corridoio, la sentinella esce dalla stanza, avendo fatto soltanto un'ispezione superficiale. Ti vede e dà subito l'allarme. Sei stato colto in flagrante da una sentinella negligente!

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.

Se ottieni 2-6, vai al **136**.

Se ottieni 7-12, vai al **192**.

392

Ti allontani dal tuo posto di osservazione e ti incammini lungo la strada che porta al club. Passa una carrozza, che si ferma davanti all'entrata: ne scendono quattro uomini che salgono gli scalini d'ingresso del club proprio davanti a te. A vederli si direbbe che abbiano bevuto.
Se cerchi di entrare con loro, vai al **224**.
Se invece ti tieni in disparte e lasci che ti precedano, vai al **310**.

393

Le tue possibilità di scelta sono diminuite: o torni alla Fortezza per perquisire l'ufficio di Dillon, oppure puoi andare a Londra per tentare di indagare al Leonidas Club.
Se non hai riportato il **Risultato IV** e torni alla Fortezza, vai al **295**.
Se hai riportato il **Risultato IV** oppure se vai a Londra, vai al **174**.

394

Ti intrufoli nell'ufficio senza che la sentinella del piano di sopra si accorga minimamente di te. Fai un po' di luce e ispezioni l'ufficio attentamente, ma non trovi assolutamente niente. Vai al **407**.

395

Vedi l'ombra del dubbio sul viso di Jones, e capisci che dei semplici sospetti non basteranno a convincerlo che il suo superiore è alleato con dei criminali. Decidi allora di cambiare tattica, esortandolo ad indagare sugli indizi che hai scoperto e a dire a Holmes e Watson dove ti trovi. Jones accetta.
Non sei per niente soddisfatto di come sono andate le cose, ma sai che tuttavia c'è ancora una possibilità di sconfig-

gere i cospiratori. Jones si occupa del caso sulla base degli indizi che gli hai fornito e, nonostante non abbia grande fiducia in te, hai comunque la sua parola che si metterà in contatto con Sherlock Holmes e tuo cugino. E i cospiratori non la spunteranno una seconda volta con quei due alle calcagna!
Se ricominci daccapo, vai al **308**.
Se invece vuoi leggere la soluzione, vai al **430**.

396

Apri il cesto e ne estrai il contenuto. Trovi un mozzicone di sigaro (**Indizio I**), stralci di cinque giornali diversi (**Indizio J**), una pipa di radica, un ombrello rotto, una scarpa, una moneta (**Indizio K**) e una cosa che sembra un mucchio di carta straccia.
Riporta gli **Indizi I, J** e **K**.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-7, vai al **462**.
Se ottieni 8-12, vai al **262**.

397

Non sei soddisfatto dell'esito dei tuoi sforzi. Anche se Dillon ha pagato per la morte del tuo amico, i veri responsabili sono sfuggiti alla mano della giustizia. Il loro complotto è stato sventato, e il mistero dell'uccisione di Jonathan è risolto, ma la soluzione ti lascia lo stesso un po' di amaro in bocca. Un mezzo successo è davvero poco, soprattutto quando eri così vicino al far trionfare la giustizia.
Se vuoi ricominciare daccapo, vai al **308**.
Se invece vuoi solo leggere la soluzione completa, vai al **430**.

398

Decidi di ispezionare l'ufficio del maggiore Dillon prima che faccia buio, perché sarebbe molto pericoloso farlo dopo il tramonto. Inoltre hai un motivo legittimo per trovarti nell'edificio, mentre non si può dire altrettanto per il fatto che sei a Kingston. Hai ancora una possibilità di scelta, comunque: se vuoi proteggere la segretezza delle tue ricerche devi entrare di nascosto nel quartier generale; altrimenti puoi entrare facendoti vedere e dichiarando di dover svolgere un incarico relativo alla morte di Jonathan, il che in un certo senso corrisponde alla realtà. Tuttavia la sentinella potrebbe impedirti di entrare, vista l'ora tarda, e non vuoi che l'ufficiale di guardia venga convocato se dovessero sorgere questioni.

Se non hai ancora riportato la **Decisione 9**, fallo ora.

Se entri nella sede del quartier generale dall'ingresso principale, vai al **334**.

Se invece tenti di entrare di nascosto, vai al **279**.

399

Decidi di interrogare il caporale Bosworth.

"No, signore, teneva la bocca chiusa su quello che faceva" risponde Bosworth alla tua domanda. "E sì che gliel'ho chiesto".

"Ha mai visto il tenente Wheeler con uno di questi?" gli chiedi mostrandogli il biglietto.

"No, signore, non direi. Sembra il biglietto di una carrozza. Per cosa stanno quelle iniziali? London Coach Limited, è una grande compagnia di carrozze, la più grande, forse".

Ti rimetti in tasca il pezzetto di carta, ringrazi l'uomo e te ne vai.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-7, vai al **385**.

Se ottieni 8-12, vai al **340**.

400

La carta da lettera dev'essere quella privata di Dillon; probabilmente ha a che fare con questioni di famiglia, o almeno così ti sembra. Per fortuna non ti sei sbagliato sull'importanza della cosa: questo ti sembra un classico esempio di quella che Sherlock Holmes chiamerebbe una falsa pista. Vai al **496**.

401

Dopo aver rimesso a posto l'ufficio torni nella tua stanza e ti cambi con degli abiti che ti rendano più presentabile per il Leonidas Club; poi ti precipiti a Kingston per prendere il treno per Londra. Vai al **174**.

402

Indossi un rispettabile completo scuro e parti alla volta di Kingston, sperando che il maggiore Dillon e sua moglie non siano in casa e di riuscire così a fare una perquisizione in piena regola. Vai al **132**.

403

Il poliziotto ti chiede di seguirlo fino alla barriera interna, dove devi aspettare mentre va a chiamare gli investigatori. Da quanto puoi vedere i danni non sono così gravi come hanno riportato i giornali. Secondo i tuoi calcoli la stazione dovrebbe riprendere a funzionare entro domani mattina. Un attimo dopo il poliziotto ritorna con l'ispettore capo Maxwell Stern!

Se hai riportato il **Risultato I**, vai al **406**.

Altrimenti, vai al **285**.

404

Arrivi al 221-B di Baker Street e vieni subito accolto calorosamente dalla signora Hudson. Poi sali di sopra da Sherlock Holmes.

Se hai riportato gli **Indizi F** e **H** e la **Decisione 6**, vai al **153**.

Se hai riportato gli **Indizi G** o **H** oppure le **Decisioni 4** o **5**, vai al **103**.

Altrimenti, vai al **130**.

405

Jones ordina a un vetturino di portarvi entrambi a casa di Dillon, ma, quando ci arrivate, scoprite che la polizia è già sul posto. Scendendo dalla carrozza Jones ti chiede di aspettare e va incontro all'investigatore che staziona davanti al portone, parla con lui per qualche minuto e poi torna da te.

"Brutte notizie, temo" ti annuncia. "Il maggiore Dillon è stato assassinato. La moglie ritornava da una visita alla sorella quando lo ha trovato morto con una pistola in mano. L'investigatore ritiene che, viste le condizioni in cui appariva la casa, Dillon sia ritornato tardi la scorsa notte e abbia sorpreso un ladro. Comunque ho il sospetto che entrambi conosciamo la verità".

"Già" rispondi. "Lo hanno ucciso perché rappresentava una minaccia. Ora stanno per recuperare gli appoggi che avevano perso per causa sua. Ha qualche ipotesi da avanzare?"

"Non credo che ci convenga discutere della faccenda con Scotland Yard" risponde lentamente Jones. "Non sono pronto per affrontare l'ispettore capo. La mia stessa posizione è in pericolo, per averla fatta rilasciare".

"Se le cose stanno così, ci resta un'ultima alternativa".

"Già... Sherlock Holmes" mormora Jones.

Vai al **493**.

406

"Perché è qui, tenente?" ti domanda furioso l'ispettore capo. "Credevo di essere stato sufficientemente chiaro oggi. Deve tenersi alla larga dalle indagini su questo caso! Sa che potrei arrestarla per aver ostacolato il corso della giustizia?"

"Sì, ispettore capo, lo so benissimo. Ma è mia opinione che la sua indagine su questo crimine sia stata condotta male sin dall'inizio. Anziché lasciarsi guidare verso la soluzione dagli indizi e dalle prove, lei si è fissato su una soluzione preconcetta, ignorando di proposito tutto ciò che non quadrava con la sua teoria. Intendo scrivere al padre di Jonathan Wheeler" continui con tono glaciale, "per informarlo dell'assoluta inettitudine dimostrata dalla polizia nello scoprire la verità sulla morte di suo figlio. Mr. Wheeler, come lei sa, non è privo di amicizie al governo, e andrà sicuramente fino in fondo a questa storia con tutti i mezzi e l'influenza di cui dispone. È soddisfatto adesso?"

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.

Se ottieni 2-9, vai al **488**.

Se ottieni 10-12, vai al **455**.

407

Esci dall'ufficio e dall'edificio. Hai eliminato una possibilità: ora tocca al Leonidas Club! Devi affrettarti a raggiungere la stazione ferroviaria. Vai al **174**.

408

Ti fai avanti e punti la pistola contro i membri del Consiglio dei Cinque che non portano la maschera. "Fermo dov'è, colonnello Sterling, se non le dispiace" ordini con tono minaccioso. "E voi altri, signori, rilassatevi. Avete

un appuntamento con Scotland Yard, e non credo che si svolgerà nel suo ufficio, ispettore capo Stern".
Vai al **506**.

409

Decidi che è assolutamente necessario far intervenire la polizia prima che i membri del Leonidas Club possano commettere altri misfatti. Non hai ancora nessuna prova diretta per accusare o almeno identificare i capi, ma con un'azione rapida e tempestiva si potrebbe catturare l'assassino e sventare i loro piani. Il resto lo lasci volentieri alla polizia. Dopo tutto sono abituati ad occuparsi di queste cose, come spesso amano ripeterti. Vi dirigete verso Scotland Yard e ci arrivate poco dopo l'alba. Lasci Mores che sta dormendo in carrozza, ed entri per chiedere di Athelney Jones. Ti dirigi verso il suo ufficio e trovi la porta chiusa a chiave; un poliziotto che passa per di là ti informa che Jones non è ancora arrivato. Decidi di tornare indietro, pagare il vetturino e portare dentro con te il tuo compagno. Stai riflettendo sul da farsi quando l'ispettore capo Stern scende da una carrozza di fronte all'edificio e ti vede. Vai al **325**.

410

Torni a Kingston, poiché ti sei reso conto che la polizia per un po' non risponderà alle tue domande. Sei appena entrato nella stanza quando l'attendente del comandante del reggimento bussa alla tua porta.
"Le porto i saluti del colonnello Sterling, signore" dice l'attendente. "Può essere così gentile da venire subito nel suo ufficio?"
Annuisci, ti dai una spazzolata agli stivali e ti dirigi verso il quartier generale del reggimento. L'edificio che lo ospita è scuro, a due piani e con un tetto di scandole rosse che

non ti è mai piaciuto. Avendo passato la maggior parte della tua vita in India hai più familiarità con l'architettura spaziosa e aperta dell'Inghilterra coloniale. Questo grande ammasso di pietra sembra incombere sulla spianata, tetro e sinistro come una prigione.
Entri nell'ufficio del colonnello, ti metti sull'attenti e fai il saluto militare nella maniera più impeccabile. (Sai che il colonnello Sterling è un fanatico della forma, e che sa essere tremendo anche per le minime infrazioni.)
"Bene, Watson" esordisce il colonnello guardando fuori dalla finestra, mentre risponde distrattamente al tuo saluto con il frustino che tiene in mano. "Non riuscivo a immaginare dove si fosse cacciato".
"Mi scusi, signore. Sono andato in città per raccogliere delle informazioni sul tenente Wheeler".
"Ah, già. È proprio per questo che volevo vederla" dice il colonnello voltandosi verso di te. Alto e magro, il colonnello Sir Edward Harrison Sterling, Cavaliere dell'Ordine del Bagno e Ufficiale dell'Ordine dell'Impero Britannico, riassume nella sua persona tutti i peggiori aspetti dell'aristocrazia britannica. I freddi occhi azzurri e i capelli grigi gli danno un'aria di altezzosa dignità, e il suo atteggiamento di disprezzo nei confronti dei suoi subordinati lo hanno sempre reso inavvicinabile. "Mi chiedo se lei sia in grado di assumersi il compito di occuparsi del caso Wheeler, Watson. Si tratta di raccogliere tutti i suoi effetti personali e inviarli alla famiglia. Ho già scritto al padre in proposito".
"Certamente, signore" rispondi, sapendo che questo è il modo in cui il colonnello è abituato a dare gli ordini. "Quando devo cominciare?"
"Immediatamente, se è d'accordo. Ho già informato il sergente maggiore di reggimento di non affidarle altri incarichi finché non avrà portato a termine questo. Pensa che una settimana le sarà sufficiente?"

"Certamente, signore" rispondi, un po' sorpreso che ti abbia concesso tanto tempo.
Più tardi, quella sera, esamini i vestiti di Jonathan, compreso il mantello dell'uniforme da sera che stranamente hai trovato buttato sul suo letto quando sei entrato nella stanza. Ti ricordi d'un tratto che Jonathan aveva indossato il mantello la notte prima. Perplesso, lo prendi in mano per osservarlo da vicino, e nel farlo un pezzetto di cartoncino rosso cade a terra da una tasca interna. Lo raccogli e lo esamini attentamente. È rettangolare, più lungo che largo e strappato sul lato più corto. In fondo alla parte intera ci sono le lettere "L.C., Limited", e più in alto i numeri "1104".
Riporta l'**Indizio A**.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-10, vai al **131**.
Se ottieni 11-12, vai al **440**.

411

La luce della lanterna del poliziotto illumina la cantina, e noti che c'è un pezzo di carta sopra un barile di birra vicino ai resti di una candela. Lo prendi e scopri che si tratta della brutta copia di un comunicato dei Dinamitardi alla polizia, in cui essi negano ogni responsabilità nell'attentato alla stazione di Paddington. Te lo infili in tasca e vai di sopra.
Riporta l'**Indizio G**.
Se continui a indagare per conto tuo, vai al **425**.
Se vai alla polizia, riporta la **Decisione 6** e vai al **390**.
Se vai da Sherlock Holmes per chiedergli aiuto, vai al **404**.

412

Vedi davanti a te la sagoma indistinta di Peter Austin che spinge Dillon lungo il corridoio. Raggiungono un piccolo corridoio in pietra, e Austin si ferma per accendere una

candela. Rallenti per non insospettirlo e, tirata fuori la pistola, prosegui.
Improvvisamente Austin dà una forte spinta a Dillon e lo sbatte contro il muro. Poi mugola qualcosa che non riesci a capire, estrae una pistola, alza il cane e prende la mira. Non puoi sparare, perché Dillon si trova sulla tua traiettoria! Allora per distrarre Austin gridi a Dillon di gettarsi a terra.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **418**.
Se ottieni 8-12, vai al **414**.

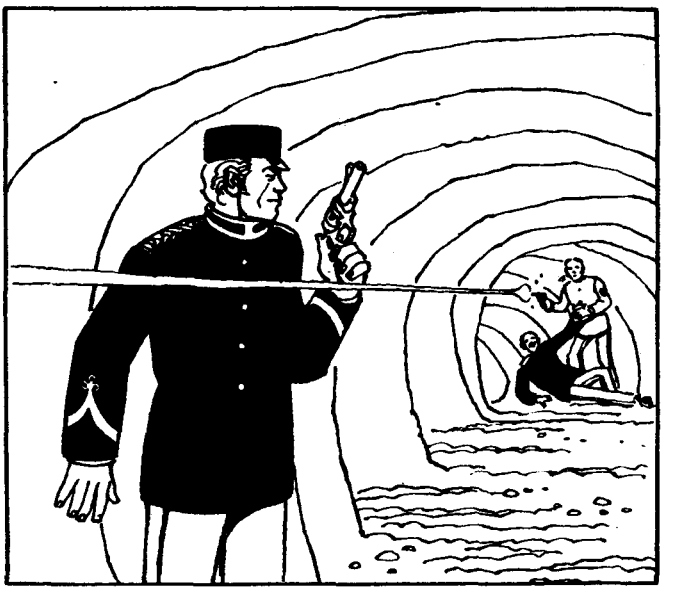
413

"Ora mi racconti qualcosa di più della sua conversazione col sergente maggiore" dice Holmes mentre gli porgi il foglio. "E non tralasci nessun particolare. Uno dei miei principi è sempre stato che i piccoli particolari sono spesso i più importanti".
Descrivi la conversazione il più dettagliatamente possibile, ma durante l'esposizione sei assediato dai dubbi. In presenza di questo grande detective i tuoi sospetti non sembrano molto convincenti, e inoltre gran parte delle tue supposizioni sono rese ancora più deboli dal fatto che hai avuto a che fare con Austin solo poche volte. "So che le prove sono insufficienti e deboli" concludi scoraggiato, "ma sono certo che sa qualcosa di più".
"Come lei ha già potuto notare" osserva Holmes quando hai concluso, "gli indizi non confermano affatto la sua tesi, secondo la quale il tenente Wheeler non sarebbe stato ucciso dall'esplosione avvenuta alla stazione di Paddington. Questa volta sono costretto a schierarmi con la polizia: non ci sono prove convincenti che dimostrino un'ipotesi contraria, anche se le cose potrebbero essere andate come dice lei. Il tenente Wheeler potrebbe essere stato ucciso in circostanze completamente diverse e il

delitto potrebbe essere stato volutamente occultato con l'attentato. Uno stratagemma di questo tipo fu usato nel caso Heist a Potsdam nel '41 e di nuovo nel '78 nel caso Rossovitch a Mosca. Ma questa volta temo che il peso degli indizi faccia pensare a un incontro casuale e sfortunato del povero Wheeler con una bomba dei Dinamitardi". Vai al **123**.

414

Austin spara un colpo, e il proiettile con un sibilo ti sfiora l'orecchio. Vedi che il maggiore si è gettato a terra per coprirsi, e fai fuoco anche tu: la tua mira è perfetta, e colpisci Austin alla spalla facendogli cadere di mano la pistola. Avanzi, ricaricando la pistola, e ti metti ad aspettare l'arrivo di Athelney Jones. Vai al **422**.



415

Tornato nella tua stanza, frughi nei cassetti della scrivania finché non trovi la lettera di tuo padre. La apri e ne leggi ansiosamente il contenuto. "Ci siamo" mormori tra te, "l'indirizzo è 221-B, Baker Street, vicino a St. John's Wood". Ti metti a calcolare freneticamente: il prossimo treno per Kingston ti può portare alla stazione di Waterloo circa per le quattro del pomeriggio, e puoi raggiungere l'abitazione di tuo cugino al tramonto, ben prima dell'ora di cena. Ti riprometti di non trattenerti troppo a lungo, ma speri ardentemente che il dottor Watson abbia il tempo di ascoltare la tua storia fino in fondo.

Ti cambi con abiti civili e ti precipiti alla stazione. Per tua fortuna il treno ha dieci minuti di ritardo rispetto al previsto e raggiungi la stazione proprio mentre sta partendo. Salendo vedi il maggiore Dillon, anche lui in abiti civili, che sta salendo su un'altra carrozza in testa al binario. Dillon non ti ha visto, ma decidi che andargli incontro non ha nessun senso.

Raggiungi la stazione di Waterloo dopo un viaggio privo di sorprese e riesci a trovare una carrozza per arrivare in Baker Street. I tuoi calcoli si dimostrano esatti: quando scendi davanti all'abitazione di Holmes il sole sta proprio tramontando. Controlli l'orologio e ti assicuri che ci sia ancora tempo per una visita, sali gli scalini e bussi alla porta.

Dopo qualche secondo viene ad aprirti una vecchia signora, la quale aspetta che tu ti presenti. Quando le dici che sei venuto per vedere tuo cugino, il dottor Watson, il suo atteggiamento cambia sensibilmente e si presenta affabilmente come la signora Hudson.

"Credevo che fosse uno dei tanti che vengono a chiedere di Mr. Holmes" si scusa, facendoti entrare. "Lei non si immagina il viavai di gente che c'è sempre qui. È la seconda porta in fondo" ti indica, e un attimo dopo sta già

tornando in cucina, scuotendo la testa e borbottando tra sé. Sali le scale e bussi discretamente alla porta. Viene ad aprirti un uomo alto e magro che indossa una giacca da camera: di colpo ti senti come inchiodato dai suoi occhi, intensi e penetranti come quelli di un uccello rapace, e il paragone ti sembra ancor più adatto quando noti il suo lungo naso aquilino. Per un attimo ti senti come se qualcuno ti avesse puntato addosso un faro, ma poi la sensazione sparisce altrettanto rapidamente. L'uomo ti accoglie con un sorriso appena accennato ma amichevole, spalanca la porta e ti porge la mano in segno di benvenuto.
"Benvenuto, tenente Watson. Sono Sherlock Holmes. La prego, entri. Il dottor Watson sarà entusiasta della sua visita: è stato di malumore tutto il giorno".
Ti accorgi che ti tremano le ginocchia; come fa questo perfetto sconosciuto a conoscere il tuo nome? "Buona sera, Mr. Holmes" rispondi, leggermente confuso. "Spero di non disturbare". Entri nella stanza e dai un'occhiata attorno; è ampia e ariosa, bene illuminata e arredata in modo confortevole.
"Santo cielo, Holmes!" esclama un signore baffuto che si alza di scatto dalla sua poltrona. "Ha detto il tenente Watson?" L'uomo è meno alto di Holmes, ma più robusto, e sfoggia un folto paio di baffi. Evidentemente si tratta di tuo cugino, il dottor John Watson.
"Proprio così" risponde Holmes. "Tenente Watson, lasci che le presenti suo cugino, il dottor Watson. Vedo che il tenente appartiene al suo vecchio reggimento, dottore".
"Bene, bene" borbotta Watson venendoti incontro per darti una calorosa stretta di mano. Accortosi del tuo imbarazzo ti rassicura: "Non si preoccupi di Holmes, fa sempre così".
"Sì, ma come fa?" domandi, ancora confuso. "A quanto mi risulta io non ho mai visto nessuno di voi due prima d'ora".
"Deve chiederlo a Holmes; non la finisce mai di stupirmi".

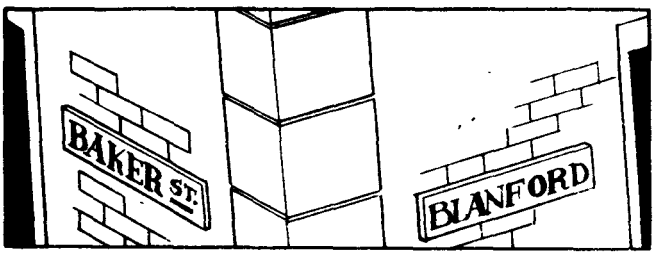
"Non è così difficile come sembra, tenente" interviene Holmes caricando la sua pipa. "Se le svelassi il trucco penserebbe che si tratta di un sistema quasi banale, come in effetti è. Spesso è più difficile spiegarlo a parole che farlo. La maggior parte di noi guarda le persone senza vederle realmente. Io invece cerco di vederle e deduco tutto ciò che mi è possibile dalla mia osservazione".
"Sì, ma non capisco come questo procedimento le abbia permesso di identificarmi con tanta sicurezza. Io non sapevo che mio padre avesse scritto di me al dottor Watson".
"Se lo ha fatto non lo sapevo neanch'io, né avevo bisogno di saperlo" afferma Holmes. Si interrompe un attimo per accendersi la pipa e poi riprende. "Vede, è relativamente semplice, mi creda. Lei presenta una forte rassomiglianza con il dottore, cosa che risulta più evidente a un estraneo che non a voi due. Sull'anulare della mano sinistra lei porta un anello con lo stemma della famiglia Watson. Il dottore mi aveva detto che non aveva parenti che vivono in Inghilterra, ma ciò non implica che non possa avere dei parenti all'estero. La sua pelle è abbronzata, benché ultimamente non sia stato molto al sole. Questo particolare, insieme alla cicatrice causata da una sciabolata che lei ha sulla guancia, fa pensare alla guerra afgana e a un suo servizio in India. Lei indossa la cravatta del reggimento del Quinto Fucilieri del Northumberland, con il distintivo degli ufficiali, e, vista la sua giovane età, non può essere che tenente. Poiché so che il dottor Watson non ha nipoti che corrispondano alla descrizione, lei deve necessariamente essere un suo cugino. Come le dicevo, è elementare".
"Ora che me lo ha spiegato, sembra semplice anche a me" commenti. "Ma credo che afferrare una deduzione a posteriori non sia la stessa cosa che arrivarci da soli".
"È possibile" ammette Holmes. "Ma è sicuramente vero che pochi sono disposti a concentrarsi su un oggetto, una

persona o una situazione abbastanza a lungo da riuscire a capire tutto quello che si può capire".
"Bene, ora basta" vi interrompe il dottor Watson. "Stiamo dimenticando le buone maniere, Holmes. La prego, venga qui con noi davanti al caminetto. Sarà nostro ospite a cena, naturalmente; la signora Hudson ha preparato delle squisitezze stasera. C'è un fagiano in salmì, se non sbaglio".
"Sarei onorato di fermarmi" rispondi educatamente, "ma temo che questa non sia unicamente una visita di cortesia. Sono venuto per avere da voi un consiglio riguardo a un problema molto delicato, nel quale forse preferirete non essere coinvolti".
"La prego, continui" ti incoraggia il dottor Watson con aria preoccupata. Holmes tace, ma capisci che ha già intuito che c'è qualcosa che ti preoccupa, e sta solo aspettando che sia tu a parlarne.
"Avrete sentito parlare dell'esplosione alla stazione di Paddington l'altra notte" esordisci e, vedendoli annuire, prosegui. "Una delle vittime era il tenente Jonathan Wheeler, il mio migliore amico. Ho motivo di credere che la versione ufficiale dei fatti non sia quella giusta e che la polizia sia stata troppo frettolosa nell'attribuire la responsabilità ai Dinamitardi". Esponi quello che hai saputo fino a questo momento e alla fine mostri loro il biglietto.
Se hai riportato l'**Indizio B**, vai al **384**.
Altrimenti vai al **242**.

416

Aspetti fino all'ultimo giro di perlustrazione, sperando che la prossima sentinella sia meno attenta, poi tenti di tornare nell'ufficio di Dillon. Riesci a raggiungere la porta e a salire le scale, ma sfortunatamente la sentinella del corridoio ti scopre e dà di nuovo l'allarme. Ti metti a correre come un dannato e giuri che non giocherai mai più a fare il ladro notturno. Certo, la cosa è contraria ai tuoi

principi, ma con la sfortuna che ti ritrovi la tua carriera sarebbe comunque di breve durata!
Riporta il **Risultato IX**.
Vai al **192**.
(Sottrai 1 da qualunque bonus nel prossimo lancio di dadi.)



417

Esci e vai sull'altro lato della strada, in cerca di un angolino buio da cui poter tener d'occhio l'uscita del club. Poi aspetti che esca il maggiore Dillon; se è solo, forse potrai ottenere la prova di cui hai bisogno.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-7, vai al **203**.
Se ottieni 8-12, vai al **205**.

418

Austin spara un colpo, e il proiettile ti sfiora l'orecchio. Vedi che il maggiore Dillon si è buttato a terra per coprirsi e fai fuoco anche tu. La tua mira non è migliore di quella di Austin, ma il sergente è colto di sorpresa, e ti lascia il tempo di far fuoco una seconda volta.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **434**.
Se ottieni 7-12, vai al **457**.

419

Entri in una stanza al secondo piano e chiudi la porta senza far rumore. La stanza è grande, e si capisce che è sistemata per ospitare una persona sola. È arredata con gusto: un socio che venisse a stare qui se la passerebbe niente male, ma al momento non è occupata da nessuno. Te ne vai silenziosamente come sei entrato, chiudendo accuratamente la porta, ma quando alzi gli occhi ti trovi davanti il maggiordomo che ti incenerisce con lo sguardo e dà l'allarme. A questo punto non ti resta che correre con quanto fiato hai nei polmoni!

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.

Se ottieni 2-7, vai al **220**.

Se ottieni 8-12, vai al **169**.

420

Maneggiando con cura gli oggetti contenuti nel cassetto li soppesi uno per uno. È proprio come pensavi: dopo aver spostato la scatola da una parte hai scoperto un dispositivo rivelatore sistemato in un angolo del cassetto, ma per fortuna non lo hai fatto scattare.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-7, vai al **499**.

Se ottieni 8-12, vai al **431**.

421

"Sì, sergente, l'ho visto" risponde l'uomo con aria un po' agitata, quasi avesse paura di mostrarsi incerto. Devi solo augurarti che non debba poi ritrattare questa bugia. In ogni caso, stasera non avrai più la possibilità di perquisire l'ufficio, quindi devi decidere cosa fare.
Se vai al Leonidas Club, vai al **155**.
Se non hai riportato la **Decisione 10**, puoi andare a Kingston a ispezionare la casa del maggiore Dillon.
Riporta il **Risultato IV**.
Vai al **110**.

422

Mentre aspettate la polizia domandi al sergente maggiore Austin che parte avesse nell'affare, ma lui si rifiuta di rispondere e continua a fissarti con uno sguardo ostile. Pensi che neppure Scotland Yard riuscirà a farlo parlare facilmente. Vai al **195**.

423

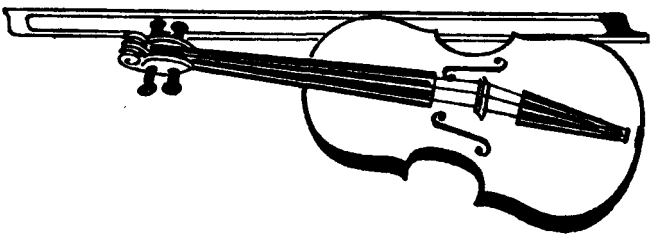
Ti accorgi che Dillon sta soffocando: morirà se non lo aiuti!
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-6, vai al **159**.
Se ottieni 7-12, vai al **256**.

424

Mentre prendi in mano la scatola della carta da lettera senti un leggero scatto, ma non ci fai caso. Adesso, guardando nel cassetto, vedi un piccolo dispositivo rivelatore a molla infilato in un angolo; sfortunatamente togliendo la scatola lo hai fatto scattare, e per ricaricarlo ci vuole una chiave speciale che tu non hai: così Dillon scoprirà che sei stato qui!
Riporta il **Risultato VI**.
Vai al **438**.

425

Trovi una carrozza per recarti al 221-B di Baker Street, dove viene ad aprirti la signora Hudson, gentile e affettuosa come sempre. Ti informa che il dottor Watson ti ha lasciato un cambio di abiti puliti, nel caso di una tua visita. (Ha previsto quello che ti serviva, poiché sapeva che non avevi intenzione di tornare a Kingston oggi.) Dopo esserti cambiato sali su un'altra carrozza e ti dirigi sul luogo del delitto. Vai al **240**.



426

Arrivi alla stazione proprio quando il treno sta partendo. Ti precipiti al binario e salti sull'ultima vettura. Con un po' di fortuna dovresti essere a Londra in meno di due ore!
Vai al **174**.

"Purtroppo" continua Holmes, "non potrò assisterla nelle sue ricerche, dal momento che le mie energie sono attualmente impegnate da un altro caso".
"Suvvia, Holmes" si intromette il dottor Watson, "sono sicuro che troverà un attimo di tempo per questo giovanotto. Dopo tutto è mio cugino".
"Solo per questo, dottore" replica Holmes, "l'ho ascoltato volentieri, ma non ho assolutamente la possibilità di dedicare né giorni né ore al tenente Watson. Lei sa che il caso di cui mi sto occupando è un impegno difficile, che devo sostenere fino in fondo. So che forse la deluderò, ma sono costretto a rifiutarle la mia assistenza".
"Ma Holmes, deve almeno accettare di fornire un parere, nel caso che Charles scopra delle prove! In fondo si tratta della sua professione e del suo dovere!" interviene Watson infervorato.
"Certamente, quello posso farlo" acconsente Holmes, "ammesso che ciò non interferisca con le mie indagini. In tal caso, al lavoro! Consiglierei di cominciare dai Dinamitardi: dovrebbe mettersi in contatto con loro. Ah, vedo che ha già una domanda" dice, sprofondando nella sua poltrona mentre tu ti agiti nervosamente sulla sedia.
"Mr. Holmes, non vorrei sembrarle impertinente, ma devo confessarle che sono leggermente stupito dal suo consiglio".
"Che cosa intende dire?" domanda Holmes.
"Voglio dire, come fa ad aspettarsi che io mi metta in contatto con un'organizzazione segreta che Scotland Yard non è riuscita a scoprire in anni e anni di ricerche?"
"Ah, è questo che la preoccupa. Invece dovrebbe rendersi conto, tenente Watson, che quando si cerca di entrare in una conigliera è meglio non avere addosso l'odore dei cani".
"Se ho capito bene lei crede che io abbia un vantaggio sulla polizia, ma non vedo come, Mr. Holmes. Non sono affatto

addestrato per questo genere di attività e non ho la minima idea di come cominciare".
"Tenente, parte della risposta è ovvia". Ti accorgi con preoccupazione che c'è una nota di irritazione nella voce di Sherlock Holmes. "Se i Dinamitardi sono responsabili di questa orribile azione la rivendicheranno tra non molto, questa è la loro tattica: quindi i giornali del mattino dovrebbero riportare le loro dichiarazioni. Se invece non sono loro i responsabili, potrebbero rivendicarla comunque: però in questo caso i contrasti interni dovrebbero impedire che ciò avvenga molto presto. In tal caso, le loro dichiarazioni potrebbero non essere rese note per giorni. Infine questi terroristi potrebbero non essere i colpevoli, e potrebbero decidere di negare ogni responsabilità".
"Nella prima eventualità sarebbe pericoloso avvicinarli" continua, "ma i giornali la informerebbero del fatto e eliminerebbero ogni necessità di ulteriori indagini. Nella seconda eventualità una rapida azione potrebbe permettere di scoprire la verità prima che vengano consultati tutti i membri della banda. Nella terza e ultima eventualità i terroristi potrebbero addirittura accogliere favorevolmente l'opportunità di negare qualsiasi responsabilità attraverso la persona giusta, sempre che la loro causa possa trarre un vantaggio da ciò. Il primo caso verrebbe risolto in poche ore e non richiederebbe nessuna azione da parte sua. La seconda e la terza possibilità richiedono invece che si stabilisca un contatto diretto con i terroristi. Ciò implica naturalmente un fattore di rischio personale e delle difficoltà per poter stabilire i contatti. Ritengo di poterle fornire la mia assistenza nelle ultime due eventualità".
"E come, Holmes?" chiede ansiosamente il dottor Watson.
"Il settore di Baker Street del corpo investigativo della polizia, naturalmente" dichiara Holmes con un sorriso enigmatico.
"Che cosa?" domandi, ormai completamente disorientato.

"I ragazzini, i nostri irregolari" risponde Watson, annuendo vigorosamente. "Holmes a volte li impiega per raccogliere informazioni".
"Proprio così, dottore. Darò ordine al loro capo, Wiggins, di predisporre un incontro per domani con uno dei capi dei Dinamitardi. Può fermarsi qui stanotte, tenente. La signora Hudson le ha preparato una stanza dove potrà dormire comodamente".
Se hai riportato gli **Indizi C, D** o **E**, vai al **318**.
Altrimenti, vai al **381**.

428

Ti fai largo tra la folla in fondo alla sala, mormorando le tue scuse. Le persone che superi sono così prese dalla cerimonia che quasi non si accorgono di te. Alla fine arrivi abbastanza vicino al tavolo, e riesci a sentire quello che dicono i partecipanti. La cerimonia continua, perché quella a cui stai assistendo è proprio una cerimonia di iniziazione. I candidati ricevono delle istruzioni dalle figure mascherate, le quali poi chiedono di rispondere a una domanda. Hanno alle spalle dei padrini che tengono in mano delle spade sguainate, simbolo del crudele destino che probabilmente in passato è toccato a coloro che non hanno saputo rispondere a quella domanda. Hai il sospetto che la minaccia adesso sia solo simbolica, perché i padrini tengono la spada in modo innaturale, e le lame non sono affilate come nelle armi da combattimento, ma sembrano piuttosto delle imitazioni da uniforme di gala.

Il portavoce comincia a parlare. "Sappi dunque che noi siamo i Conquistatori, grazie al cui sangue i re di questa nazione hanno ottenuto le loro gloriose vittorie, e strumento della loro temibile volontà. È nostro compito servirli con tutte le nostre capacità, cavalcare come i Quattro Cavalieri dell'Apocalisse schiacciando chiunque tenti di depredare coloro che abbiamo giurato di proteggere. La nostra missione è difendere la nazione dai selvaggi che la minacciano alle frontiere. Come Leonida, il re di Sparta che resistette eroicamente alle Termopili, non permetteremo loro di passare!"
Un altro dei capi prende solennemente la parola. "Il nostro è un antico patto, Conquistatori. Noi discendiamo dal tempo delle Crociate, quando i nostri fratelli cavalieri cercavano di respingere le tenebre incombenti con l'unico mezzo che avevano, il loro sangue versato in Terra Santa. Quando i re si combattevano tra loro per questioni di poco conto, e sacrificavano la vita dei loro fedeli vassalli come se si trattasse di oggetti da poco, incuranti del loro sacrificio, fu allora che tra le schiere dell'esercito nacque questo patto".
Un terzo uomo mascherato prende la parola, continuando il rituale. "Seguiremo i nostri re, ma non ciecamente. Quando ci condurranno lungo la strada maestra del glorioso destino d'Inghilterra, allora li seguiremo leali e con cieca obbedienza. Ma quando i re volteranno le spalle al giuramento fatto a Dio e all'Inghilterra, allora dovremmo anche noi tradire la nostra nobile fede? No, non sia mai, poiché la scelta del dovere è la scelta più sublime, e il nostro dovere è di servire la nazione. Noi non tradiremo questo patto, e non permetteremo nemmeno ai re di recar danno alla nostra amata Inghilterra".
Poi una quarta voce chiede ai candidati di giurare: "Giurate fedeltà alla causa più nobile, al patto formato dal sangue dei vostri fratelli?"
"Giuriamo" è la risposta corale dei candidati.

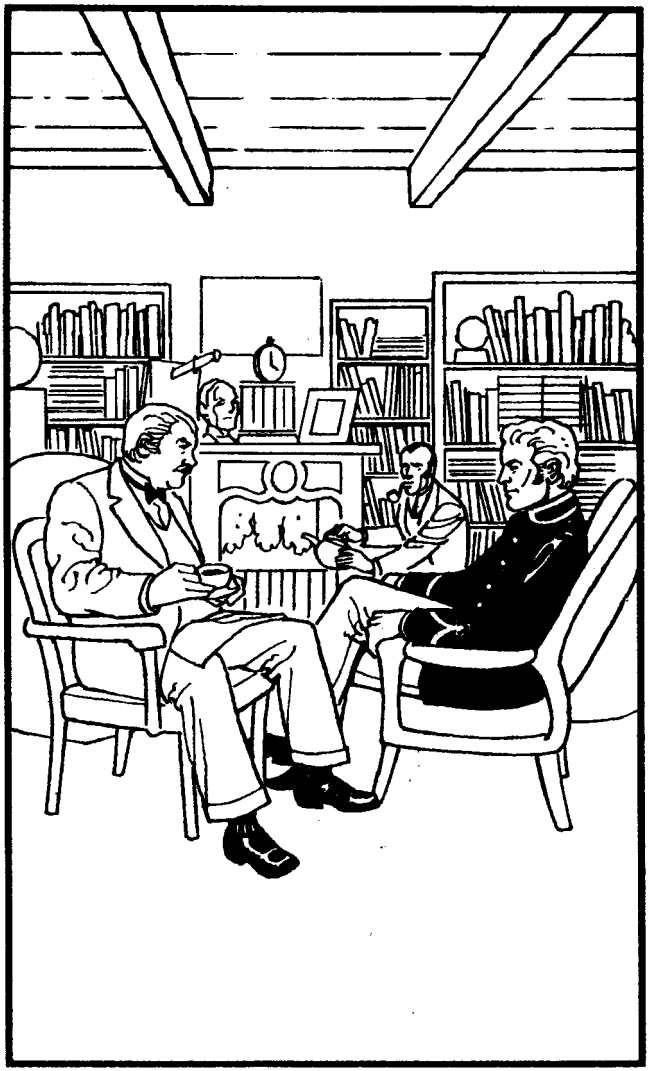
"Siete pronti a sacrificare le vostre vite per servire la nazione?"
"Lo siamo".
"E giurate fedeltà al Consiglio dei Cinque, in tutti i casi in cui l'interesse della nazione sia di primaria importanza?"
"Giuriamo" è la risposta di quasi tutti i candidati: uno degli ufficiali di marina però sembra esitare, evidentemente turbato dal giuramento. Improvvisamente una strana elettricità percorre la sala, ma dopo pochi secondi il giovane uomo completa il rituale, dopo che il padrino gli ha sussurrato qualcosa, e un sospiro di sollievo si leva dalla folla dei partecipanti.
Tutto comincia a farsi chiaro ai tuoi occhi, come se si trattasse di un sogno che lentamente riesci a interpretare: immagini di vedere il tuo amico Jonathan di fronte a te, vestito con la sua uniforme da sera, orgogliosamente pronto a far parte di questo prestigioso circolo. Ma Jonathan, ostinato com'era, non avrebbe mai fatto un giuramento che non poteva accettare, incurante delle conseguenze. Sei sicuro che non avrebbe mai fatto questo giuramento: e la conseguenza del suo rifiuto è stata proprio la sua morte!
Il capo degli uomini mascherati conferisce solennemente lo statuto di affiliati ai candidati. Al suo comando questi si voltano verso i presenti che li accolgono nel club con un entusiastico applauso. Un attimo dopo i nuovi membri vengono fatti sedere in prima fila e il capo si rivolge loro con tono grave, per annunciare che è venuto il momento di affrontare un fatto drammatico. Poi dà un segnale: la doppia porta si spalanca una seconda volta per lasciare apparire la figura a te familiare del maggiore Stephen Dillon.
Se hai riportato l'**Indizio Q**, lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **156**.
Se ottieni 7-12, vai al **288**.
Altrimenti, vai al **311**.

429

La carrozza percorre circa tre isolati, poi, in seguito ad un ordine bofonchiato dal passeggero ubriaco, si ferma davanti a un pub, stranamente ancora aperto nonostante le recenti leggi sulla chiusura anticipata dei locali. L'opportunità che aspettavi è arrivata. Rincorri l'uomo: "Solo un attimo, se non le dispiace, maggiore Dillon" dici, afferrandolo per un braccio.
Dillon ti fissa con uno sguardo annebbiato dall'alcool, e sta per dire qualcosa quando i suoi occhi guardano improvvisamente al di sopra della tua spalla, come pietrificati.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **244**.
Se ottieni 7-12, vai al **107**.

430

Passa quasi una settimana prima che tu abbia la possibilità di fare una visita a Holmes e Watson. L'occasione è offerta da una cena, anzi, da una vera e propria festa in tuo onore preparata dalla signora Hudson. Dopo cena ti accomodi nel salotto insieme a Holmes e Watson, e assisti al più complicato rituale per riempire una pipa che tu abbia mai visto. Alla fine la pipa è pronta, con evidente soddisfazione di Holmes, e tutti e tre vi sedete nelle comode poltrone accanto al caminetto. Il dottor Watson ti porge un bicchierino di brandy e, mentre lo sorseggi, osservi i tuoi nuovi amici, avvolti in un'aureola di fumo azzurrognolo. Poi, col pensiero rivolto a Jonathan, alzi il bicchiere per proporre un brindisi. "Agli amici assenti" dici, e Holmes e Watson ti fanno eco. "Possano riposare in pace". Segue un momento di silenzio prima che il dottor Watson prenda la parola. "Così lei ha sempre visto giusto. L'esplosione non era opera dei Dinamitardi. Immagino che non accada tanto spesso che quei signori siano innocenti dei crimini di cui



sono accusati! Lei è stato molto astuto, non è vero, Holmes?"
"Già, direi proprio di sì" risponde Holmes. "Ha dimostrato di avere una vera predisposizione per la professione del detective. E tutto ciò non fa che confermare il mio vecchio principio che sono i piccoli particolari che determinano il successo o il fallimento di un'indagine".
"Il bottone e il biglietto" annuisci. "Già, ha ragione. Senza il bottone sarebbe stato davvero difficile identificare l'assassino come il maggiore Dillon. E senza il pezzo di biglietto non saremmo mai venuti a sapere del Leonidas Club e della società segreta".
"Sono stati questi due indizi a portarla al Consiglio dei Cinque" commenta il dottor Watson, "e al complotto per rovesciare il Parlamento. Una prova notevole, proprio notevole".
"Avrei una domanda da farle, Mr. Holmes" dici. "Non capisco come questa organizzazione abbia potuto credere effettivamente di realizzare i suoi piani. Mi sembra che fossero assolutamente folli. Al massimo potevano scatenare una guerra civile".
"Un'atmosfera di terrore offre molte opportunità a uomini ambiziosi" risponde Sherlock Holmes. "In tempi più tranquilli il loro piano sarebbe stato considerato una vera pazzia. Il dottore potrebbe parlare a lungo sull'argomento, segue la politica più attentamente di me".
"Sì" interviene il dottor Watson "è vero: la politica ha una parte di rilievo nel complotto".
"E in che modo?" domandi.
"Quando il primo ministro Gladstone ha proposto l'autogoverno per l'Irlanda, molti uomini del suo partito hanno cominciato a non essergli più favorevoli. Alcuni sono passati ai Tories ma altri, come sappiamo, avevano altri piani. Sapeva che il portavoce del Consiglio era in realtà Stuart Blackpool, un ministro senza portafoglio in carica al governo?"

"No, non lo sapevo. Non mi sono mai interessato molto di politica" rispondi.
"Ecco, prenda nota!" esclama Holmes facendoti un lieve inchino.
"Tuttavia è stata la politica a fornire i moventi di questo crimine" continua Watson imperterrito. "Vale a dire il rifiuto di un piccolo gruppo di uomini astuti e ambiziosi di fidarsi del processo democratico. Temo che siano stati più vicini al successo di quanto crediate".
"Può essere, dottore" dice Holmes, "ma noto che i giornali non hanno parlato del pericolo di una guerra civile".
"Un elemento significativo, a mio parere" commenta Watson.
"Ah sì" intervieni, notando lo sguardo pensoso di Holmes. "Potrebbe aver ragione, ma devo ammettere che non ho interpretato così la cosa".
"Ad ogni modo lei ha fatto un lavoro eccellente" commenta Holmes. "Ha tutti i numeri di un vero detective! Spero non le dispiaccia troppo che sia invece Athelney Jones a prendersi tutto il merito sui giornali" aggiunge con un sorriso ironico. "È il prezzo del successo, temo. Ma se conosco il dottor Watson bene come credo, scommetterei che sta già lavorando su un libro che restituirà il merito a colui cui spetta veramente".
Sai di aver appena ricevuto il complimento più lusinghiero che Sherlock Holmes possa fare; e l'emozione ti fa quasi perdere le parole del dottor Watson.
"È vero, ci sto lavorando, ma dubito che il libro verrà dato alle stampe prima di un certo tempo".
"Come mai, dottore?" domanda Holmes.
"Devo confessare che vi ho nascosto delle informazioni" risponde Watson. "Aspettavo il momento opportuno per rivelarvele". Appoggia la pipa su un tavolino e va verso la libreria, dove tira fuori un pacchetto da dietro una fila di

libri. "Ho ricevuto una visita questo pomeriggio. Ecco perché per il momento non mi è permesso pubblicare il caso dei Cospiratori del Leonidas Club, e forse non mi sarà mai permesso".
"E che cos'è?" domandi esaminando il pacchetto, avvolto in un pezzo di semplice carta da impacco.
"È per lei" risponde Watson con un'espressione compiaciuta. Guardi Holmes con aria interrogativa ma, per una volta, anche lui è disorientato quanto te. Ti decidi ad aprire il pacchetto: sotto la carta spunta una scatola rivestita di velluto. La apri e vedi una piccola pergamena disposta accanto a una medaglia che hai visto pochissime volte in vita tua: la Victoria Cross! E sul retro è inciso il tuo nome! Col cuore in gola stendi la pergamena e la leggi:

Al Nostro fedele suddito
Tenente Samuel Charles Watson

Siamo stati informati che Lei ha reso un prezioso e impagabile servizio alla Corona Britannica. Ci rincresce che Lei non possa ricevere un riconoscimento pubblico per la sua azione altruista e coraggiosa, ma i Nostri ministri hanno sconsigliato di indire una cerimonia pubblica in un momento così difficile e instabile. In futuro il suo meritevole comportamento potrà essere divulgato ma, per il momento, forse Le sarà di qualche conforto sapere che la Sua Regina ha apprezzato gli sforzi che Lei ha compiuto per il bene suo e della nazione.
Con gratitudine

Regina Vittoria,
per grazia di Dio
regina del Regno Unito
d'Inghilterra e Irlanda

FINE

431

Sollevi con cautela il coperchio della scatola, quel poco necessario a esaminare la levetta di scatto del dispositivo rivelatore. Noti che c'è un piccolo buco, sufficiente appena per uno spillo. È così che il maggiore Dillon lo disinnesca quando deve aprire il cassetto. Apri un altro cassetto della scrivania, cercando gli spilli che negli uffici dell'esercito britannico vengono usati abitualmente per tenere insieme i fogli di carta. Ne trovi uno, come prevedevi, e lo usi per disinnescare il dispositivo rivelatore.

Riporta il **Risultato V**.

Se esamini il contenuto della scatola, vai al **356**.

Se invece esamini la pistola, vai al **199**.

432

In cuor tuo sei sicuro che il maggiore Dillon rappresenti una figura chiave in questo caso, ma per poter convincere la polizia hai bisogno di prove. Inoltre non hai ancora nessun indizio riguardo alle circostanze della morte di Jonathan. Ti congedi da Holmes e prendi il primo treno per Kingston.

Se non hai ancora riportato la **Deduzione 2**, fallo adesso.

Vai al **319**.

433

"E io dico che lei non ha l'autorità per farlo di sua iniziativa, capo supremo!" esclama il maggiore Dillon. Poi continua, rivolto verso gli altri membri. "Io vi dico, Fratelli, che la nostra causa è già condannata, se il Consiglio

dei Cinque può permettersi di intraprendere una simile azione contro un fratello senza il consenso di tutti gli affiliati!" Trovi che l'argomentazione di Dillon sia interessante. La sua vita potrebbe dipendere da questa discussione, anche se il maggiore non sta discutendo il fatto se merita di morire o meno, ma piuttosto il modo con cui dev'essere effettuata la sua esecuzione.
Vai al **201**.

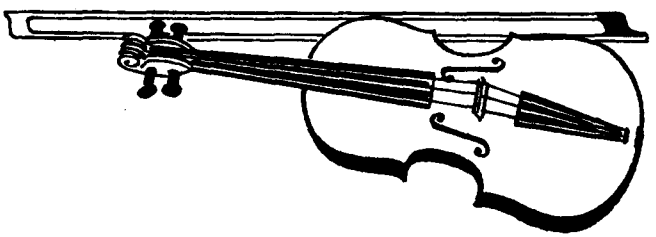
434

Ti getti a terra e fai fuoco di nuovo. Ancora una volta manchi il bersaglio, mentre dei frammenti di pietra cadono dalla parete sfiorando la testa di Austin. Poi è la sua pistola a rispondere.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-5, vai al **451**.
Se ottieni 6-8, vai al **443**.
Se ottieni 9-12, vai al **436**.

435

Ora hai raccolto una quantità di informazioni sufficienti a stuzzicare la curiosità di Holmes, e dovresti riuscire a convincerlo che ti stai occupando di un caso molto serio. Raggiungi in carrozza il 221-B di Baker Street dove, con tua grande sorpresa, viene ad aprirti Sherlock Holmes in persona! Ti invita ad accomodarti di sopra e tu gli riferisci rapidamente tutto quello che hai scoperto finora. Avevi ragione: Holmes sembra molto preso da quello che gli racconti. I suoi occhi ti fissano con un'intensità bruciante mentre ti pone una domanda dopo l'altra senza darti tregua. E, ciò che più ti sorprende, le sue domande mettono in evidenza informazioni che nemmeno sapevi di possedere già. Alla fine Holmes sprofonda nella sua poltrona, sceglie una pipa della sua sterminata collezione, la riempie di tabacco e la accende, aspirando lentamente. Volute di

fumo denso salgono al soffitto formando quasi dei curiosi arabeschi, mentre Holmes riflette su ciò che gli hai detto. "Ha fatto bene a venire da me, tenente Watson" esordisce. "Lei si è avventato su questo caso come un mastino, e in effetti si tratta di una vicenda davvero singolare. Parola mia, ha suscitato il mio interesse".
"Ritengo che la morte del tenente Wheeler sia collegata a qualcosa di ben più importante, anche se per il momento non saprei dire di cosa si tratta" continua il grande investigatore. "Ad ogni modo lei si è compromesso e non può più agire liberamente, poiché i colpevoli conoscono la sua identità. Deve restare qui; non scenda in strada e non si faccia vedere alla finestra. E, soprattutto, non parli con nessuno. Completerò le sue indagini e catturerò io i colpevoli".
Se vuoi ricominciare daccapo, vai al **308**.
Se invece vuoi leggere la soluzione di questo caso, vai al **430**.



436

Ti sposti rapidamente, e senti il proiettile sfiorarti la guancia. Spari di nuovo, cercando di tener il polso ben saldo e sperando che la sorte ti guidi la mano.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-4, vai al **453**.
Se ottieni 5-12, vai al **459**.

437

Scendi con un salto dalla carrozza e paghi velocemente il vetturino, cercando di dare a eventuali invisibili osservatori l'impressione di essere impegnato in una missione importante. Ti dirigi rapidamente all'entrata e dai una bella scrollata al cordone del campanello. Dopo pochi secondi la porta si spalanca, facendo apparire la figura severa e inamidata del maggiordomo del club.

"Presto, buon uomo, devo parlare con uno dei soci. Si tratta di una questione della massima urgenza" dici con voce imperiosa.

"E con che socio desidera parlare, signore?" risponde il maggiordomo con tono glaciale.

"Con il colonnello Sterling".

"Questo nome mi è sconosciuto, signore" replica il maggiordomo, iniziando a chiudere la porta.

"Beh, dev'essere qui" menti, "sono sicuro di averlo visto entrare non più di cinque minuti fa. Devo vederlo, la questione è urgente!"

"Il colonnello Sterling non è un socio di questo club, signore" ribatte con fermezza il maggiordomo. "Ora, se vuole essere così cortese da andarsene..." Ma tu, astutamente, metti il piede tra la porta e lo stipite, impedendo al maggiordomo di chiuderla.

"Sono costretto a insistere" dici con cupa determinazione.

Vai al **387**.

438

Mentre estrai i biglietti da visita dalla scatola, il primo ti cade davanti sulla scrivania: c'è stampato sopra il nome del maggiore Dillon.

Se credi che la carta da lettera sia un particolare fondamentale per la soluzione del caso, vai al **172**.

Se invece ritieni che non abbia importanza, vai al **400**.

439

Il capo dei terroristi si irrigidisce sulla sedia ancora una volta, ma adesso sfoga tutta la sua rabbia. "Lei è uno sciocco!" sibila minacciosamente. "Uno stupido inglese arrogante! Probabilmente sbaglio a lasciarla vivere, ma lo faccio solo perché indagando su questo caso lei può essere utile alla nostra causa. Ma su questo non mi sbaglio, amico: non metta più piede qui o non risponderò più della sua vita". Con queste parole se ne va, lasciandoti solo nella cantina.

Se prosegui le indagini per conto tuo, vai al **425**.
Se vai alla polizia, riporta la **Decisione 6** e vai al **390**.
Se invece vai da Sherlock Holmes, vai al **404**.

440

Il biglietto ti mette in moto la memoria. Ti ricordi che Jonathan indossava la sua uniforme da sera quando è uscito, quindi era vestito in modo formale. Era stato evasivo riguardo ai suoi impegni per la serata, ma ti viene in mente che suo padre aveva fatto parte di un esclusivo club londinese che aveva preso il nome da un eroe dell'antica Grecia. La tua conoscenza del periodo miceneo è piuttosto lacunosa, ma riesci lo stesso a risalire a Leonida, il re di Sparta che morì eroicamente alle Termopili per salvare la sua patria. Le iniziali potrebbero significare proprio Leonidas Club.

Riporta l'**Indizio B**.
Vai al **308**.

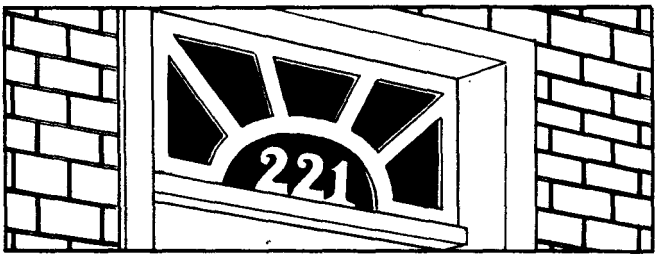
441

Non fai in tempo ad oltrepassare la porta che due mani possenti ti afferrano da dietro. Cerchi di divincolarti e di affrontare gli assalitori, ma qualcosa di duro e pesante si abbatte sulla tua povera testa e perdi i sensi.

Vai al **115**.

442

Decidi che non puoi aspettare fino all'arrivo della polizia, perché i capi del consiglio potrebbero scappare. Ti precipiti all'entrata segreta prima che si chiuda, e fermandoti un attimo per lasciare la porta aperta li segui nel passaggio segreto. Vai al **289**.



443

Quando ti vedi saltare di mano la pistola, resti di sasso. Per una frazione di secondo barcolli, poi ti getti addosso a Austin prima che possa sparare una seconda volta.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **468**.
Se ottieni 7-12, vai al **465**.

444

Mentre prendevi la pistola hai sentito un leggero scatto di cui non ti sei preoccupato. Ma adesso che l'hai tirata fuori dal cassetto vedi un piccolo dispositivo rivelatore a molla, sistemato in un angolo. Purtroppo lo hai fatto scattare, e può essere ricaricato solo con una speciale chiavetta che tu non hai.
Riporta il **Risultato VI**.
Se prendi la pistola, vai al **150**.
Se invece la lasci dov'è, vai al **361**.

445

Cerchi di dissipare i sospetti dell'ispettore capo, ma noti che invece il suo atteggiamento si fa ancora più rigido. "Tenente" ti dice freddamente, "lei può anche avere ragione, ma mi sembra che interferendo con le nostre indagini lei stia semplicemente procurando aiuto e sostegno a una pericolosissima organizzazione criminale. Darò ordine di farla sorvegliare, per il suo bene, naturalmente. E ora, buon giorno".

Se vai sul luogo del delitto, vai al **240**.

Se vai da Sherlock Holmes:

se hai riportato l'**Indizio F** e **H** e la **Decisione 6**, vai al **153**;

se hai riportato l'**Indizio G** o **H** e la **Decisione 4** o **5**, vai al **103**;

altrimenti, vai al **130**.

Se invece vai al Leonidas Club, vai al **174**.

446

La sentinella che sorveglia l'entrata dell'edificio ti conosce, e ti lascia entrare senza farti problemi quando le spieghi che hai del lavoro da svolgere. Anziché andare nel tuo ufficio, come pensava la sentinella, sali le scale e cerchi di eludere la sorveglianza delle guardie del piano di sopra.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-6, vai al **364**.

Se ottieni 7-12, vai al **394**.

447

Apri la porta lentamente ed entri nella stanza: è vuota! La cosa ti stupisce, perché dal tuo punto di osservazione controllavi entrambe le uscite. Forse Austin ha lasciato un biglietto a qualcuno? Sollevi la lampada a olio ma non c'è traccia di biglietti. Spegni la luce ed esci dalla stanza.

Mentre lasci il Leonidas Club decidi che per oggi non c'è più niente da scoprire, e ti dirigi con passo stanco verso il 221-B di Baker Street dove, una volta a letto, ti addormenti come un bambino. Il mattino dopo ti svegli di buon'ora, ti radi e indossi la camicia pulita che il dottor Watson ha fatto mettere da parte per te. Dopo un'abbondante colazione preparata dalla signora Hudson ti dirigi alla volta di Scotland Yard. Ti piacerebbe poter discutere del sergente maggiore Austin e di Dillon con tuo cugino e Mr. Holmes, ma la signora Hudson ti informa che i due la scorsa notte non sono rincasati. Vai al **520**.

448

Decidi di aspettare il ritorno di Holmes, sei sicuro che lui riuscirà a risolvere l'enigma. Nel frattempo il dottor Watson ti chiede se non ti dispiace che sia lui a fare un primo tentativo. In un paio di minuti (la cosa è oltremodo imbarazzante per te) Watson riesce a interpretare il codice. Poi ti guarda con uno strano luccichio negli occhi. "Devo ammettere che mi sono fatto una discreta esperienza in fatto di codici cifrati, quando ero in Afghanistan".
Vai al **112**.

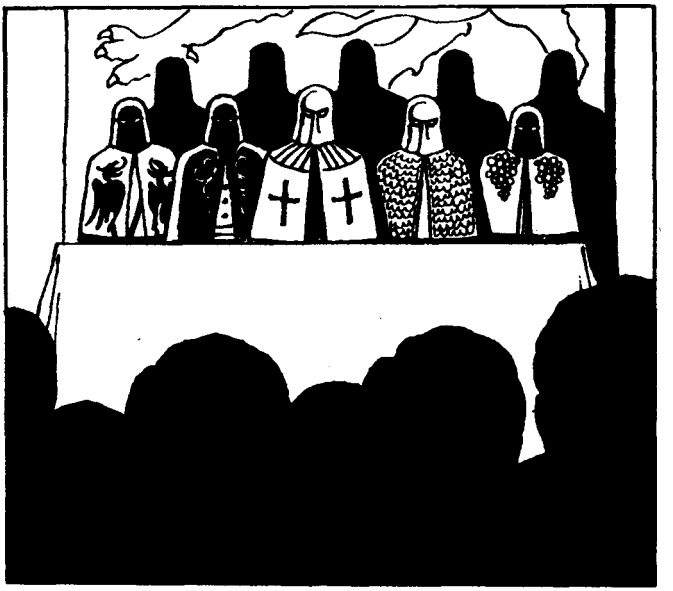
La luce morbida del primo pomeriggio svanisce improvvisamente, quando scendi nel cupo ambiente della stazione della metropolitana. L'unica illuminazione è data da lampade a petrolio sistemate qua e là dalle squadre di soccorso. I punti in cui si lavora di più sono bene illuminati, ma in altre parti la stazione è immersa nella più completa oscurità. Dopo un po' gli investigatori ti abban-

donano a te stesso, così inizi a perlustrare la zona. Noti che l'esplosione ha causato più danni di quanto sembri dall'esterno. A quanto pare la bomba è scoppiata vicino ai binari, mandando in pezzi delle panchine disposte lungo i muri e una delle scalinate di legno che scendevano dalla stazione ferroviaria superiore. Non sono ancora iniziate le

riparazioni della scalinata, anche perché ci sono molte altre entrate al binario. Danni ben più seri invece sono stati provocati sul soffitto dagli impianti di illuminazione a gas, che sono stati prima distrutti dall'esplosione e poi hanno preso fuoco a causa di un addensamento di gas, indebolendo i supporti. Lo sforzo della squadra di riparazione si è concentrato in questo punto. Mentre attraversi la stazione, vedi che la polizia sta imballando quello che sembra un cesto contenente gli indizi.
Se chiedi di esaminare il cesto degli indizi, vai al **461**.
Se invece dai un'occhiata in giro per conto tuo, vai al **148**.

450

Un attimo dopo che ti sei sistemato ti accorgi che la riunione sta per cominciare. I soci che sono ancora in piedi si spostano verso il fondo della sala, ostruendoti in parte la visuale, oppure trovano i propri posti a sedere. Il mormorio delle varie conversazioni si spegne e tutta la sala si fa silenziosa. L'uditorio guarda verso una predella simile a quelle che si vedono nelle chiese: su di essa è posto un tavolo coperto da una specie di tovaglia bianca e sul tavolo ci sono degli oggetti che non riesci a vedere perché sei troppo distante. La luce si affievolisce quando le lampade a gas vengono spente, lasciando solo il chiarore incerto degli enormi candelabri alle due estremità della sala e alle pareti.
Il silenzio si fa più profondo quando un'enorme porta doppia si spalanca su un lato della sala. Sei uomini entrano con aria solenne; quattro indossano l'uniforme di gala di uno dei più prestigiosi reggimenti dell'esercito britannico. Gli altri due sono ufficiali di marina, anch'essi in uniforme di gala. Si dirigono verso il centro e verso la predella, passandoti accanto. Il tuo sguardo è attratto dal tavolo al centro della predella. Dietro ad esso ci sono cinque uomini, in piedi, silenziosi, che solo un attimo fa non erano lì:



sono mascherati e indossano delle lunghe tuniche ricamate e tempestate di rubini e zaffiri, che mandano bagliori rosso sangue e azzurro cupo alla luce delle candele. È difficile distinguere la forma delle figure ricamate sulle tuniche, dal punto dove sei seduto, ma riesci a individuare i simboli dei cavalieri crociati e le insegne di famiglia di alcune delle più eminenti casate della Gran Bretagna. Gli uomini che sono entrati si fermano proprio di fronte alle figure mascherate. Sei paia di tacchi di stivali battono a terra in contemporanea quando i sei si mettono sull'attenti. Senti mormorare una delle figure mascherate e vedi muoversi le sue labbra mentre si rivolge al gruppo che gli sta davanti. "Sì" rispondono a voce alta tre dei sei uomini. Sei troppo indietro per riuscire a sentire la conversazione.
Se cerchi di spostarti più avanti, vai al **142**.
Se invece resti dove sei, vai al **161**.

451

Senti una specie di scarica elettrica quando il proiettile ti colpisce alla spalla. Cadi a terra, e ti sembra che tutto ti giri attorno vorticosamente. Vai al **476**.

452

La porta si spalanca con uno schianto: sollevi lo sguardo e ti trovi davanti il sergente capoguardia seguito da alcuni suoi uomini.
"Sì?" dici, simulando una certa irritazione. "Che cosa c'è, sergente?"
"C'è in giro un intruso" risponde l'uomo. "Lei da quanto tempo è qui, signore? Non mi era stato detto che c'era qualcuno in questo edificio".
"Sono qui da circa un'ora, sergente. Ho visto questo soldato" dici indicando la sentinella interna, "fare il suo giro circa dieci minuti fa. Sono sicuro che mi ha visto". Il sergente si rivolge alla sentinella. Speri che la sua negligenza questa volta ti sia di vantaggio anziché il contrario. Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **328**.
Se ottieni 7-12, vai al **421**.

453

Spari, gli fai saltare di mano la pistola, e lo metti con il viso contro il muro in attesa di rinforzi.
Vai al **422**.

454

Senti il maggiordomo aprire la porta d'ingresso, e capisci di essere al sicuro per il momento. Il tuo inseguitore non è sicuro che tu sia ancora nell'edificio, e questo ti darà il tempo di filartela dalla porta di servizio per andare a riferire a Sherlock Holmes quello che hai scoperto. Oppu-

re puoi raggiungere di nuovo i membri del club, mescolandoti tra la folla.
Se torni alla riunione, vai al **324**.
Se invece vai da Sherlock Holmes, vai al **435**.

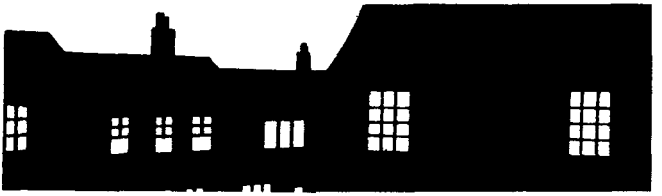
455

Con tuo grande stupore l'ispettore capo Stern indietreggia. Lo fa con eleganza e disinvoltura, è vero, ma lo fa. Adesso puoi entrare. Vai al **449**.

456

Inizi a correre, ma prima che tu riesca a fare pochi passi da dietro l'altro angolo sbuca una seconda sentinella. E oltre tutto questa ti conosce! Decidi di rischiare il tutto per tutto e di passarle davanti.
"Tenente Watson!" grida l'uomo.
"Presto, ragazzo!" replichi. "Non lo hai visto passare di corsa?"
"Chi?"
"L'uomo che cercava di entrare nel cottage del sergente maggiore Austin. L'ho visto laggiù, in mezzo agli alberi" dici indicando gli alberi dove sei stato visto dall'altra sentinella. "Stavo per saltargli addosso, quando si è sentito un grido e l'uomo è scomparso in mezzo agli alberi. Devi averlo visto sicuramente!"

"No, signore, non l'ho visto" risponde incerta la sentinella. "Vuole accompagnarmi dal capoguardia, signore? Forse lui sa cosa bisogna fare".
Dovrai ripetere la storiella al sergente.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **124**.
Se ottieni 8-12, vai al **200**.



457

Ti getti a terra e premi a fondo il grilletto tenendo il polso ben saldo. Vai al **525**.

458

Te ne vai per la stessa strada da dove sei venuto, e mediti sulla prossima mossa. Potresti perquisire l'ufficio di Dillon alla Fortezza, oppure andare a Londra per indagare sul Leonidas Club.
Se vuoi indagare sul Leonidas Club, vai al **174**.
Se invece vuoi perquisire l'ufficio del maggiore Dillon, vai al **398**.

459

Il proiettile colpisce in pieno il sergente, sollevandolo da terra e scagliandolo contro la parete come un pupazzo di stoffa. Per un attimo temi che sia morto, poi senti che emette un gemito e vedi che cerca di tirarsi su.
Vai al **422**.

460

Non ci mettono molto ad arrivare: sono tre energumeni dall'aspetto minaccioso che sembrano proprio in cerca di guai. Ti portano in un'altra stanza dell'edificio, più ampia e illuminata della precedente. C'è un uomo con una maschera sul viso, seduto a un tavolo davanti a una lampada a olio.

"Entri, tenente Watson" dice. "Sono il portavoce del Consiglio dei Cinque. Lei ci interessa molto, ma vorremmo soprattutto sapere perché lei si interessa così tanto a noi".

"Perché il tenente Wheeler era un mio amico" è la tua risposta.

"Proprio come pensavo" commenta flemmatico il tuo misterioso interlocutore. "Una questione personale. Ma lei si è spinto troppo in là e ora sa troppe cose per essere soltanto un investigatore dilettante. Lei è stato aiutato e io voglio sapere il nome dei suoi amici".

"Non ho avuto nessun aiuto" menti. "Penetrare nel vostro covo non è stato così difficile come credete. C'erano numerosi indizi a guidarmi, non avevo che da seguirli".

"Non credo che sia andata proprio così" commenta il portavoce del Consiglio. "Ma staremo a vedere".

Quello che segue è spiacevole e doloroso, ma non è la prima volta che vieni picchiato. Questi scagnozzi sono dei professionisti e se non altro ti colpiscono senza lasciarti ferite gravi. Comunque dai prova di grande coraggio e sangue freddo, e non apri bocca. Alla fine il sinistro figuro, irritato dal fallimento dell'operazione, ordina ai tre energumeni di riportarti in cella. Vai al **210**.

461

"Sergente" dici, "le dispiace se do un'occhiata al cesto?"

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.

Se ottieni 2-7, vai al **362**.

Se ottieni 8-12, vai al **347**.

462

Esamini il contenuto del cesto, ma ti sembra che non ci sia nulla di interessante. È la solita spazzatura che si trova in qualunque stazione ferroviaria.
Se te ne vai, riporta il **Risultato III** e vai al **128**.
Se invece decidi di restare e di dare un'altra occhiata in giro, vai al **148**.

463

Decidi di rischiare e di tentare un'altra ispezione. Che oggetto vuoi esaminare?
(Puoi esaminare lo stesso oggetto più volte.)
Se esamini la scrivania, vai al **489**.
Se esamini il guardaroba, vai al **481**.
Se esamini la libreria, vai al **341**.
Se esamini lo schedario, vai al **475**.

464

Rimani ad osservare qualche altro visitatore, e ti accorgi che tutti, oltre a mostrare la tessera all'ingresso, dicono qualcosa al maggiordomo. Evidentemente si tratta di qualche parola d'ordine, ma come fare per scoprirla? Stai a guardare e vedi numerosi ospiti ripetere la stessa procedura. Alla fine la tua pazienza è ricompensata quando un chiassoso gruppo di quattro uomini in una carrozza da nolo si ferma davanti all'entrata del club. L'ora di cena è passata da un pezzo e i ritardatari devono aver bevuto un po' troppo. Sono allegri e chiassosi, e se chiedi di unirti a

loro non dovrebbero fare obiezioni. Inoltre questa è l'occasione che aspettavi per scoprire la parola d'ordine.
Vai al **224**.

465

Riesci a saltargli addosso prima che spari un'altra volta. Lo disarmi torcendogli il braccio, poi lo spingi contro la parete e lo tieni immobilizzato in attesa dei rinforzi.
Vai al **422**.

466

Volti il giornale e scopri che si tratta di una copia di oggi dello *Standard*. Lo sfogli alla luce di un fiammifero: nella pagina degli annunci personali c'è un segno a matita accanto all'avviso di una riunione di tutti i soci del Leonidas Club, indetta per stasera. Ti chiedi perché mai il sergente maggiore Austin dovrebbe interessarsi a un club di esponenti dell'alta società. Decidi di scoprirlo, e senza indugio ti dirigi alla stazione ferroviaria.
Vai al **174**.

467

Non appena raggiungi il retro della casa, senti un grido. Sei stato scoperto, e devi scappare prima di essere identificato!
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **456**.
Se ottieni 7-12, vai al **299**.

468

Riesce a schivarsi, ma tu gli porti via di mano la pistola prima che che possa sparare di nuovo. Mentre lo stai disarmando Austin si divincola, e fugge da una porta chiudendola poi dall'esterno.
Vai al **195**.

469

Ti irrigidisci, pronto a sentire lo scatto del meccanismo: speri che il congegno non sia niente di più pericoloso di un dispositivo rivelatore. Altrimenti un allarme sarebbe un vero disastro per te in questo momento! Sposti la pistola e senti il leggero scatto del dispositivo che torna a posto. Tiri un sospiro di sollievo. Forse, quando il maggiore Dillon si accorgerà che sei stato qui, disporrai già di indizi sufficienti per portare qui la polizia.
Estrai la pistola dal cassetto e annusi la canna. Ha sparato da poco! Forse è stata questa l'arma usata per uccidere Jonathan!
Riporta il **Risultato VI**.
Se prendi la pistola, vai al **150**.
Se invece la lasci dov'è, vai al **361**.

470

Il poliziotto ti fissa un istante, poi fa un cenno di diniego. "Mi dispiace, signore" dice con tono rude, "non posso dire niente sulle indagini in corso. L'ispettore capo mi manderebbe ai lavori forzati se lo facessi". Poi sembra cambiare idea. "Senta, tenente" continua con un tono più gentile; "torni tra qualche giorno e chieda di Mr. Athelney Jones. È lui l'investigatore assegnato al caso e forse potrebbe aiutarla". Proprio in quel momento entrano due uomini che si fermano a parlare nell'atrio. Il sergente ti si avvicina con aria complice: "È quello l'uomo di cui le parlavo. Quello più robusto, è lui Athelney Jones". Guardi nella direzione che ti ha indicato e vedi un uomo alto e corpulento. I suoi occhi, nascosti dietro due palpebre gonfie, sono piccoli e luccicanti.
"Chi è l'altro?" domandi indicando con un cenno del capo l'altro uomo, che è di media statura, è vestito di un bianco immacolato e ha un'aria molto aristocratica.

"È l'ispettore capo Maxwell Stern, superiore di Mr. Jones e anche mio". Il poliziotto si irrigidisce quando si accorge che Jones sta venendo verso di lui.
"C'è qualche problema, sergente?" domanda Jones.
"No, signore. Il tenente è venuto per raccogliere informazioni sull'esplosione della scorsa notte". Ti presenti, ma è subito evidente che Jones non ha nessun interesse ad aiutarti. Ti informa invece con tono arrogante che la polizia non divulgherà informazioni sulle indagini in corso e se ne va. Vai al **410**.

471

Dopo che Mores è scappato ti rialzi, ti scuoti la polvere di dosso e guardi il dottor Watson alla finestra.
"Sta bene, dottore?"
"Sì, sì, amico mio, mai stato meglio" ti rassicura, esaminando attentamente il vetro rotto della finestra.
"Vorrei ripagarle il vetro, dottore, è il meno che possa fare" *ti affretti a dire, sentendoti però molto stupido.*
"No, non è assolutamente il caso, non è colpa sua. Ha messo nel sacco anche me. Credo che se Holmes fosse stato qui, quel farabutto ora se ne starebbe davanti a noi legato e conciato come un tacchino per il pranzo di natale".
"Devo insistere per pagarle il danno" dici. "Sono stato davvero un idiota a portarlo qui. E quel che è peggio è che adesso lui sa chi è lei. Quando lo avrà riferito ai suoi capi sia lei che Holmes sarete in pericolo". Mentre rimetti a posto la sedia rovesciata noti un pezzetto di carta per terra.
"Ehi, cos'è questo?" esclami raccogliendolo. Lo giri e scopri un pezzo di carta da lettera usata dal Consiglio dei Cinque. C'è scritto il nome del maggiore Dillon e il suo indirizzo di Kingston.
"Che ne pensa di questo, dottor Watson?" Domandi por-

gendogli il pezzetto di carta. "Dev'essere caduto dalla tasca di Mores durante la lotta".
Watson lo osserva per qualche istante e giunge alla tua stessa conclusione. "Credo che Mores sia una spia, e forse un sicario del Consiglio dei Cinque" risponde. "E credo che gli sia stato ordinato di uccidere il maggiore Dillon, dopo avere portato a termine l'incarico che riguardava lei".
Vai al **100**.

472

Decidi che la mossa più logica in questo momento è di recarti al Leonidas Club: hai buoni motivi per credere che sia proprio questa la chiave del mistero.
Per quanto riguarda il club in sé, ne sai molto poco. Gran parte dei club più rinomati di Londra sono ad uso esclusivo dei loro pochi e selezionatissimi soci. Si può farne parte solo su invito, e spesso le liste d'attesa sono interminabili. Alcuni sono così ricercati che l'appartenenza ad essi è tramandata di padre in figlio, insieme ai beni di famiglia. Come molti altri il Leonidas Club non ha un aspetto imponente all'esterno, ma dà piuttosto un'immagine di

sobria e raffinata eleganza. È situato tra un albergo e una residenza privata, e tutti e tre gli edifici hanno tre piani. Solamente una piccola targa di ottone a fianco del campanello lo identifica come il Leonidas Club.
Se cerchi di entrare con uno stratagemma, vai al **437**.
Se per entrare ti servi del biglietto da visita trovato nella scrivania del maggiore Dillon, vai al **246**.
Se invece resti in disparte per tener d'occhio l'entrata, vai al **298**.

473

Scendi dalla carrozza, e paghi prontamente il vetturino cercando di dare a eventuali osservatori l'impressione di esser impegnato in una missione importante. Ti dirigi all'entrata e tiri vigorosamente il cordone del campanello. Dopo qualche secondo, la porta si apre lasciando apparire la figura severa e inamidata del maggiordomo del club.
"Presto, buon uomo, devo parlare con uno dei soci. Si tratta di una questione della massima urgenza" dici con voce imperiosa.
"E con quale socio desidera parlare, signore?" risponde il maggiordomo con tono glaciale.
"Con il colonnello Sterling".
"Questo nome mi è sconosciuto, signore" replica il maggiordomo, cominciando a chiudere la porta.
"Beh, dev'essere qui" menti, "sono sicuro di averlo visto entrare non più di cinque minuti fa. Devo vederlo subito, la questione è urgente!"
"Il colonnello Sterling non è socio di questo club, signore" ribatte con fermezza il maggiordomo. "Ora, se vuole essere così cortese da andarsene..." E a queste parole ti sbatte la porta in faccia.
Se cerchi di entrare comunque nel club, vai al **276**.
Se invece vai da Sherlock Holmes, vai al **146**.

474

"Tenente Watson, cosa ci fa lei qui?" ti chiede l'ufficiale di servizio, un capitano che conosci appena. "Mi avevano detto che il colonnello Sterling l'aveva esentata da ogni altro impegno finché non sistemava tutti gli affari del tenente Wheeler".

"È vero" rispondi con una sicurezza che in realtà non senti di avere. "Comunque le responsabilità non svaniscono nel nulla solo perché uno non se ne occupa. Il capitano Anderson si aspetta che questi programmi di addestramento siano completati, quando domani sarà tornato dal Dorset, e questo nonostante il colonnello Sterling. Ho deciso di abbandonare la cena stasera proprio per poterli finire". La storia ti sembra abbastanza credibile. Speri solo che il capitano non noti che le carte che hai di fronte sono in realtà le richieste di rifornimenti del mese scorso. Il capitano si rivolge al sergente. "È tutto a posto, sergente, mi assumo io ogni responsabilità". Il sergente prende con sé i suoi uomini e se ne va, ma l'ufficiale di servizio resta nella stanza. "Watson" ti dice, squadrandoti con un'occhiata fredda e distaccata, "io non la conosco bene, ma credo che un attimo fa abbia mentito. Non so che cosa voglia ottenere con questo trucco, ma stia certo che la cosa non finisce qui; comunque per il momento non c'è bisogno di lavare i panni sporchi in pubblico".

"Sì, signore" rispondi, sapendo che c'è ben poco che tu possa dire. Il capitano se ne va, lasciandoti con una decisione da prendere.

Se non hai riportato la **Decisione 10**, puoi ispezionare la casa del maggiore Dillon.

Riporta il **Risultato IV** e vai al **121**.

Se invece vuoi indagare sul Leonidas Club, vai al **266**.

475

Lo schedario è a fianco della scrivania, e da quel lato ne blocca l'accesso. È grande quasi quanto l'armadio, e quasi

altrettanto brutto. Lo apri e cominci a esaminarne il contenuto.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-7, vai al **508**.
Se ottieni 8-12, vai al **491**.

476

Ti risvegli all'ospedale, con il torace e la spalla tutti fasciati. Poco dopo vieni a sapere che Athelney Jones ti ha trovato accanto al corpo del maggiore Dillon. Il sergente maggiore Austin invece è scappato.
Vai al **195**.

477

Nel pomeriggio Dillon arriva sotto scorta da Kingston e viene portato nell'ufficio di Athelney Jones. Spieghi a Dillon quello che sai e gli dici della missione di Mores, mostrandogli il messaggio in codice. Dillon sulle prime si dimostra impassibile e rifiuta di discutere della faccenda, ma poi chiede di poter riflettere su quello che gli hai detto. Jones acconsente, e Dillon viene condotto fuori dall'ufficio. Stai discutendo con Watson e Jones della strategia da adottare, quando un poliziotto bussa alla porta e informa l'investigatore che il maggiore Stephen Dillon è stato trovato morto in una cella dell'edificio. Con ulteriori do-

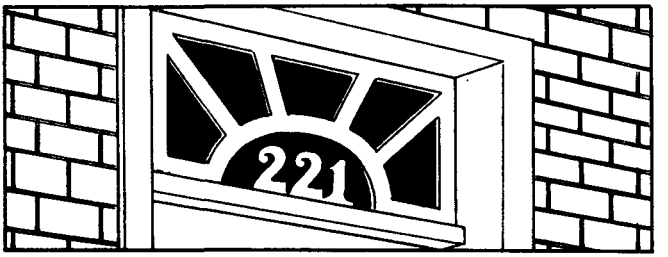
mande venite a sapere che per una sfortunata coincidenza Dillon era stato messo nella stessa cella in cui in precedenza era stato rinchiuso Mores. E ora Mores è scomparso. Per un attimo ti domandi se i cospiratori non siano riusciti a corrompere anche Scotland Yard, ma poi ti rifiuti di accettare una simile ipotesi.
"Tutto ciò ci lascia un'unica alternativa" dici a Jones.
"Già, Sherlock Holmes" commenta con una smorfia.
La tua indagine si conclude con un parziale successo: con gli indizi scoperti finora, Sherlock Holmes risolverà rapidamente il caso. Il complotto contro lo stato fallirà, ma purtroppo non c'è alcuna prova per condannare i cospiratori. Dillon, l'assassino, è morto, ma il vero motivo della morte di Jonathan non sarà mai reso noto. Se non altro, però, potrai scrivere al padre di Jonathan per dirgli che suo figlio è morto con onore per essersi rifiutato di tradire la patria.
Se ricominci a indagare partendo da zero, vai al **308**.
Se invece vuoi solo leggere la soluzione, vai al **430**.

478

Esaminando uno dei cassetti sulla sinistra noti che è più basso di quanto sarebbe logico aspettarsi. Raccogli tutti gli incartamenti che ci sono nel cassetto e li metti sulla scrivania. Poi esamini più attentamente l'interno del cassetto, e scopri un doppio fondo: proprio come ti aspettavi! Lo sollevi prudentemente col temperino e sbirci dentro. Nello scomparto segreto c'è un revolver di servizio e una scatola contenente della carta da lettera!
Se apri la scatola della carta da lettera, vai al **484**.
Se esamini la pistola, vai al **247**.
Se esamini gli oggetti senza toccarli, vai al **365**.
Se invece chiudi il cassetto e te ne vai, vai al **518**.

479

Confessi al barista che hai letto dell'esplosione sui giornali, e che volevi soltanto maggiori informazioni da inviare ai tuoi parenti irlandesi che vivono in America. Il barista ti fissa come per metterti alla prova, ma in fondo sembra soddisfatto della spiegazione. Vai al **521**.



480

Avanzi nel corridoio inseguendo le figure in fuga, e quando Athelney Jones ti chiama gridando ti accorgi che la polizia è ancora molto indietro: non rispondi al richiamo, per non impaurire la tua preda. Poi, da molto lontano dietro di te, giunge il rumore di uno sparo e un leggero grido. Immagini che la polizia si sia scontrata con Austin e Dillon. E adesso ti domandi se i membri del Consiglio sono armati oppure no. Vai al **490**.

481

L'armadio incombe sulla parete come un'enorme bestiaccia di mogano scuro, tanto lugubre e sinistro è il suo aspetto. Sei sicuro che sia di proprietà del governo, perché non riesci a immaginare che qualcuno possa comprare una simile mostruosità per uso personale. Non è chiuso a chiave, così lo apri e trovi delle uniformi di ricambio, un

ombrello, degli stivali e un impermeabile. Sotto ci sono due cassetti che esamini attentamente.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-7, vai al **358**.
Se ottieni 8-12, vai al **122**.

482

Sebbene il sergente maggiore Austin non corrisponda alla descrizione di Holmes, sei convinto che alla Fortezza non accada praticamente nulla a sua insaputa. È molto probabile che sia proprio lui il ragno che ha tessuto la tela di questo intrigo, tenendo sotto controllo persino l'operato dei suoi superiori. Decidi di fare un'ispezione sul posto, quindi saluti Holmes e prendi il treno per Kingston.
Vai al **307**.

483

Ti irrigidisci, pronto a sentire lo scatto del meccanismo: speri che il congegno non sia niente di più pericoloso di un semplice dispositivo rivelatore. In caso contrario, un allarme sarebbe un vero disastro per te in questo momento! Sposti la pistola e senti il leggero scatto del dispositivo che torna a posto. Tiri un sospiro di sollievo. Forse, quando il maggiore Dillon si accorgerà che sei stato qui, disporrai già di indizi sufficienti per far eseguire dalla polizia una perquisizione a casa sua.
Riporta il **Risultato VI**.
Vai al **516**.

484

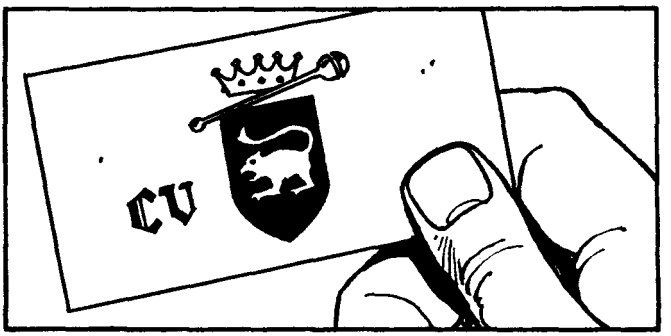
Infili la mano nel cassetto, apri lentamente il coperchio della scatola e guardi dentro. È proprio soltanto una scatola contenente della carta da lettera. Incuriosito, prendi in mano il primo foglio, lasciando gli altri dove sono. In cima al foglio è stampato un simbolo interessante: è formato da una corona e uno scettro che sovrastano uno scudo, sul quale è raffigurato un leone rampante. Sulla destra, in piccoli caratteri gotici, sono stampate le lettere "CV". Oltre ai fogli per lettere ci sono anche un taccuino per appunti e dei biglietti da visita, tutti con la strana insegna.

Riporta l'**Indizio Q**.

Lancia i dadi.

Se ottieni 2-7, vai al **424**.

Se ottieni 8-12, vai al **322**.



485

Seguite in casa il dottor Watson; dopo aver accompagnato Mores di sopra lo fai sedere in una comoda poltrona, mentre tuo cugino si dà da fare con la teiera.

"Dunque" esordisce Watson, "ho lasciato un appunto alla signora Hudson perché ci prepari un'abbondante colazione quando torna, ma nel frattempo darò un'occhiata alle ferite del suo amico e poi alle sue, ragazzo mio".

"Veramente, dottore" mormora Mores, "in questo momento non ho bisogno delle sue cure. Non mi hanno fatto niente di grave e tutto quello che mi ci vuole è un po' di riposo. Un buon tè, una sana colazione e un bel sonno mi rimetteranno in forma, grazie al tenente Watson".
Il dottor Watson gli lancia un'occhiata penetrante, poi alza le spalle, si siede su una poltrona di fronte alla tua e ti chiede come hai fatto a procurarti quelle ferite. Cominci a raccontare quello che è successo, e parlando ti accorgi che la tua avventura è ancora più emozionante di quanto ti era sembrata. Mentre ricostruisci la tua cattura e la successiva fuga, ti poni degli interrogativi sulla catena di avvenimenti che ti hanno condotto qui.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **313**.
Se ottieni 8-12, vai al **260**.

486

Mentre prendi in mano la pistola vedi un piccolo dispositivo rivelatore in un angolo del cassetto: per fortuna non l'hai fatto scattare.
Se prendi la pistola, vai al **150**.
Se invece la rimetti a posto, vai al **361**.

487

Aspetti che quasi tutti i soci siano entrati in sala, poi scendi le scale con aria risoluta e fai il giro del bar dal lato lungo. Ti dirigi rapidamente alla porta sulla parete opposta, e scopri che si apre sulla sala delle adunanze, come prevedevi. Entri proprio quando la riunione sta per cominciare. Vai al **243**.

488

L'ispettore capo Maxwell Stern non lascia trasparire la rabbia che sicuramente prova, ma si rivolge al poliziotto

alle sue spalle. "Arresti quest'uomo" dice, voltandosi poi verso di te. "Forse avrà tempo di scrivere la sua lettera dalla prigione di Newgate".

Stai per essere rinchiuso in una cella, dove resterai confinato per settimane, impossibilitato quindi a continuare le tue indagini. Te la prendi con te stesso quando ti rendi conto che ora soltanto Sherlock Holmes può risolvere il caso.
Se ricominci daccapo, vai al **308**.
Se invece vuoi leggere la soluzione, vai al **430**.

489

Decidi di esaminare la scrivania, un mobile massiccio formato da due corpi laterali, ciascuno con tre cassetti, e un cassetto più largo al centro, tutti chiusi a chiave.

È improbabile che ci sia in giro una chiave di scorta, visto che Dillon la tiene sulla catenella dell'orologio. Devi riuscire a forzare le serrature e sperare nella fortuna. Inserisci la lama del temperino in una delle serrature, premi e senti un *click*: il cassetto di mezzo si è aperto! La serratura, vecchia com'è, non funziona molto bene, e il cassetto si apre prima ancora che scatti. Non hai danneggiato né il cassetto né la serratura, così non resteranno segni della forzatura. Apri il cassetto e dentro trovi una chiave: forse serve ad aprire gli altri cassetti? Sì! Li apri in un batter d'occhio, ma... niente!
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **375**.
Se ottieni 6-12, vai al **478**.

490

Senti delle voci davanti a te: sembrano spezzoni di una frenetica conversazione. Rallenti il passo e ti avvicini guardingo, senza farti scoprire, cercando di vedere in faccia gli uomini alla luce della lanterna.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **512**.
Se ottieni 7-12, vai al **505**.

491

Se pensavi che ci fosse qualcosa nello schedario resti deluso. Ora devi decidere se fare un'altra ispezione. Più a lungo ti tratterrai qui e più farà buio, così dovrai servirti di una luce, correndo un rischio maggiore. Vale la pena di rischiare una seconda ispezione?
Se te ne vai, vai al **284**.

continua

Se fai un'altra ispezione, lancia i dadi, ma sottrai 1 per ogni ispezione già compiuta (puoi esaminare lo stesso luogo o oggetto più di una volta).
Se ottieni 2-4, vai al **228**.
Se ottieni 5-12, vai al **463**.

492

In qualche modo riesci a convincere il capo della polizia militare che non stai mentendo, anche se in realtà è così. L'ufficiale dice che si assumerà la responsabilità di spiegare la situazione al colonnello e tu sei libero di andare.
Vai al **523**.

493

La tua indagine termina con un mezzo successo. Grazie alle prove scoperte finora Sherlock Holmes sarà in grado di risolvere il caso rapidamente. Il complotto contro lo stato fallirà, ma non esistono prove sufficienti a condannare i cospiratori. Dillon, l'assassino, è morto, ma il vero motivo della morte di Jonathan non verrà mai reso noto. Almeno ti resta la consolazione di poter scrivere al padre di Jonathan per dirgli che suo figlio è morto con onore, per essersi rifiutato di tradire il suo paese.
Se ricominci le indagini daccapo, vai al **308**.
Se invece vuoi solo leggere la soluzione, vai al **430**.

494

Aspetti qualche minuto, poi segui Dillon nel bar. Facendoti largo tra la folla di avventori riesci a individuare un tavolino accanto alla parete, da dove puoi tenerlo d'occhio. Il maggiore è in piedi al bar, da solo, come se nessuno osasse farsi vedere accanto a lui. Butta giù un whisky tutto d'un fiato e sul suo viso cominciano a comparire evidenti segni di stanchezza. Dopo un po' si guarda attorno insistentemente e si dirige alla porta con andatura incerta.
Vai al **338**.

495

Per un attimo sei talmente sconvolto che non riesci a pensare. Hai ucciso un uomo! Certo, non intendevi farlo, anche se lui sicuramente voleva eliminarti. Non avevi mai ucciso un uomo in vita tua: avresti potuto evitare perfino la cicatrice che ti sei fatto sulla guancia tanti anni fa, se avessi sparato all'uomo che te l'ha procurata, anziché insistere per catturarlo vivo. Il dottor Watson ti rassicura, dicendo che si preoccuperà lui di parlare alla polizia, ma sei così sconvolto che quasi non lo senti. Watson suggerisce di perquisire il corpo del morto per trovare degli indizi: non c'è traccia di armi, ma trovi un pezzo di carta piegato in quattro nella tasca del cappotto. Contiene un messaggio scritto su carta da lettera usata dal Consiglio dei Cinque. Sembra scritto in qualche codice, dato che le parole sono tutte di cinque lettere e non hanno alcun senso.
Hai una certa esperienza in fatto di codici segreti, e credi che questo non sia del tutto indecifrabile. Porti il foglio sulla scrivania di Holmes e ti metti al lavoro.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-6, vai al **111**.
Se ottieni 7-12, vai al **108**.

496

Sei convinto che qui non ci sia ormai niente da scoprire. Devi trovare il modo di orientarti in questo labirinto di indizi, e credi che il filo di Arianna sia proprio il Leonidas Club. Decidi quindi di lasciare il posto dove ti trovi e di prendere il prossimo treno per Londra.
Vai al **174**.

497

Ritieni che le prove di cui disponi siano sufficienti a convincere la polizia ad allargare il campo delle indagini. Chiedi di Mr. Athelney Jones, l'investigatore assegnato al

caso. Sulle prime non sembra crederti, ma alla fine la spunti tu: Jones decide di informare il suo superiore, l'ispettore capo Maxwell Stern, e ti chiede di attendere qualche minuto. Vai al **158**.

498

Uscendo ti domandi cos'è che ti ha innervosito nella conversazione con il maggiore Dillon. Sei sicuro che sapeva qualcosa del biglietto, ma che se l'è tenuto per sé. Sei certo inoltre che la vista del biglietto lo ha preso alla sprovvista. Forse ha mentito? Non puoi accusare di menzogna un ufficiale tuo superiore senza una valida ragione; eppure questo pensiero continua a martellarti la mente.
Riporta l'**Indizio E**.
Vai al **340**.

499

Sposti leggermente la scatola, per dare un'occhiata alla levetta di scatto del dispositivo rivelatore. Purtroppo non riesci a vedere abbastanza da capire come disinnescarlo: se continui a spostare gli oggetti potrebbe tornare nella posizione di chiusura, e in tal caso non sapresti come rimetterlo a posto senza danneggiare il cassetto e far capire così al maggiore Dillon che sei stato in questa stanza.

Se continui comunque a esaminare la scatola, vai al **483**.
Se continui comunque a esaminare la pistola, vai al **469**.
Se invece decidi di non toccare il cassetto, vai al **229**.

500

"Mr. O'Grady" dici, rischiando nuovamente di scatenare la sua ira, "capisco che la sua gente ha dei gravi problemi, ma io ho pochissimo tempo per affrontare i miei. Io le credo, ma per convincere la polizia ho bisogno di qualcosa di più della sua parola che non siete voi i responsabili dell'attentato; ho bisogno di prove".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **439**.
Se ottieni 7-12, vai al **503**.

501

Andrai alla riunione del Consiglio munito di una pistola e di un fischietto da poliziotto che ti ha dato Jones. Inoltre il club sarà circondato da poliziotti in borghese pronti ad entrare in azione.
All'ora stabilita tu e il maggiore Dillon prendete una carrozza che vi porta al Leonidas Club. C'è sempre la possibilità che qualcuno ti riconosca, ma devi tentare questa carta se vuoi risolvere il caso e portare i colpevoli davanti alla giustizia. Essendo accompagnato dal maggiore Dillon, se non altro non dovresti avere problemi col maggiordomo del club. Fate in modo di essere sul posto

poco prima dell'inizio della riunione, e quando arrivate al club c'è un gran movimento: stanno arrivando tutti i soci, e la servitù, impegnata com'è, ha poco tempo per esaminare attentamente ogni nuovo arrivato. Tu e Dillon vi avvicinate alla porta.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-4, vai al **186**.
Se ottieni 5-12, vai al **183**.

502

È il momento di una rapida decisione.
Se prendi un biglietto da visita e te ne vai, vai al **472**.
Se invece rimetti la scatola della carta da lettera al suo posto e te ne vai, vai al **518**.

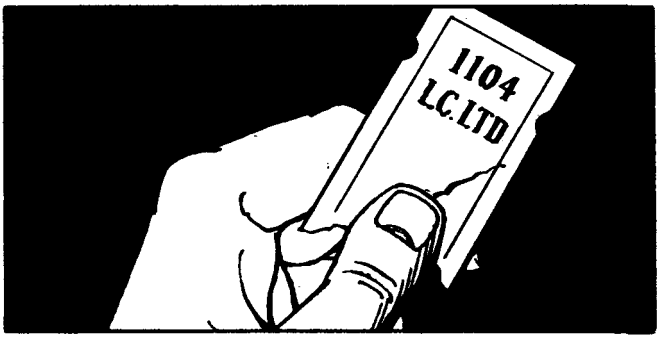
503

Il capo dei terroristi sembra irrigidirsi, poi appare di nuovo tranquillo. "Vedo che insiste" esclama compiaciuto. "Però in fondo la cosa non mi dispiace: lei può trovare la via d'uscita da questo labirinto, e questo potrà aiutare la nostra causa. Bene, credo di poterle fornire la prova che cercava: vede, Gladys O'Keefe era una di noi. Non un capo, certo, ma una persona che ha prestato un meritevole e fedele servizio per anni. Il suo compito era di controllare i treni notturni alla stazione di Paddington, di vedere chi e cosa trasportavano e, qualche volta, di organizzare una rapida fuga per alcuni nostri uomini inseguiti dalla polizia. Mercoledì sera si trovava alla stazione per il suo turno quando ha visto scendere da uno degli ultimi treni un gruppo di uomini con dei cappotti grigi: trasportavano il cadavere di un giovane uomo in uniforme, con il petto chiazzato di sangue. Lo hanno lasciato su una panchina e si sono messi ad armeggiare intorno a qualcosa che Gladys non riusciva

a vedere. A un certo punto la donna è dovuta scappar via per non farsi scoprire, però è andata a riferire quanto aveva visto al suo superiore prima di tornare al suo posto. Il resto lo sa anche lei".
"È riuscita a descrivere qualcuno di quegli uomini?" domandi.
"Indossavano delle maschere, temo" dice O'Grady.
"È successo qualcos'altro?" insisti.
"A dire il vero, sì. La donna ha riferito che uno degli uomini ha chiamato il capo del gruppo 'maggiore'".
Riporta l'**Indizio H**.
Se continui le indagini per conto tuo, vai al **425**.
Se vai alla polizia, riporta la **Decisione 6** e vai al **390**.
Se vai da Sherlock Holmes, vai al **404**.

504

Decidi di interrogare il maggiore Stephen Dillon, l'aiutante di campo del reggimento. Dillon saprà di sicuro se Jonathan era stato invitato a partecipare a qualche manifestazione ufficiale, il che spiegherebbe perché indossava la sua uniforme da sera. L'ufficio del maggiore è nel quartier generale del reggimento, in fondo all'edificio, di fronte a quello del colonnello Sterling. Entri nel suo ufficio passando per la piccola anticamera dove lavorano gli impiegati del maggiore. Dillon sta lavorando, seduto alla scrivania, e si accorge della tua presenza solo dopo qualche minuto. Alla fine solleva lo sguardo e ti fissa.
"Sì, allora, cosa c'è, Watson?" domanda con aria distratta.
"Sono spiacente di disturbarla, signore, si tratta del tenente Wheeler".
"Sarebbe a dire?" chiede Dillon, questa volta con attenzione.
"Beh, ho trovato questo nel suo cappotto" gli dici mostrandogli il pezzo di biglietto. "Pensavo che questo potesse spiegare perché la scorsa notte indossava la sua uniforme



da sera. Sa se Wheeler ha partecipato a qualche manifestazione ufficiale?"
"Non, non ne ho idea" risponde deciso. "Non sono responsabile del modo in cui il tenente Wheeler trascorreva il suo tempo quando non era in servizio, Watson. Temo di non poterle dare nessuna informazione utile". Comincia a scartabellare tra i fogli sulla scrivania e poi ti guarda, come se fosse sorpreso di vederti ancora lì. "C'era dell'altro?" domanda gelido.
"No, signore" rispondi; hai capito che il colloquio è finito e ti appresti ad andartene.
"Watson" ti richiama Dillon quando sei già alla porta. Ti volti. "Chiuda la porta quando esce, per favore".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **327**.
Se ottieni 8-12, vai al **498**.

505

Dovevo intuirlo, pensi. Ti sei chiesto un paio di volte come mai non era socio di questo club. "Fermo lì, colonnello Sterling, se non le dispiace" ordini puntando la pistola. "E voi altri, signori, state comodi: avete un appuntamento con

Scotland Yard. E non credo che sarà nel suo ufficio, ispettore capo Stern!"
Vai al **506**.

506

Tieni sotto controllo i cospiratori fino all'arrivo di Athelney Jones, ansante per la corsa e leggermente stizzito nel vedere che sei stato tu a catturare i colpevoli. Quando Jones vede i prigionieri senza maschera, gli occhi quasi gli saltano fuori dalle orbite. Si volta verso di te per avere conferma e tu annuisci soddisfatto, pensando già al prossimo incontro con Sherlock Holmes.
Vai al **430**.

507

L'atteggiamento di Austin ti innervosisce un po', ma non riesci a capire che cosa di preciso suona falso in ciò che ti ha detto. Vai al **340**.

508

Se pensavi che ci fosse qualcosa nello schedario, resti deluso. Ora devi decidere se fare un'altra ispezione. Più a lungo ti tratterrai qui e più farà buio, cosicché sarai costretto a servirti di una luce, correndo un rischio maggiore. Vale la pena di rischiare una seconda ispezione?
Se te ne vai, vai al **284**.
Se fai un'altra ispezione, lancia i dadi ma sottrai 1 per ogni ispezione già compiuta (puoi esaminare lo stesso luogo o oggetto più di una volta).
Se ottieni 2-6, vai al **228**.
Se ottieni 7-12, vai al **463**.

509

Entri nell'anticamera degli impiegati, che si trova tra l'ingresso e l'ufficio del maggiore Dillon. Cerchi di aprire la porta dell'ufficio, ma scopri che è chiusa a chiave. Provi a riflettere, e immagini che qualche volta Dillon, di mattina presto, annebbiato dal sonno, sicuramente dimentichi la chiave. Quindi ci dev'essere una chiave di scorta nell'altro ufficio. Gli impiegati devono tenerla a portata di mano, perché Dillon ha la tendenza ad essere piuttosto sgarbato quando sa di aver fatto uno sbaglio. Ti siedi alla scrivania e dai un'occhiata in giro. Ne sollevi il ripiano, ma non trovi niente. Il vaso di fiori nell'angolo non nasconde nessuna chiave (sarebbe stato fin troppo facile!) e lo stesso vale per i cassetti della scrivania. Poi vedi un piccolo imbandieramento in miniatura, sulla mensola della libreria dietro alla scrivania; lo prendi in mano e... ecco, è vuoto all'interno, e sotto c'è la chiave che cercavi. La prendi e apri la porta. L'ufficio di Dillon è piccolo e spoglio.

Ci sono solo quattro mobili: un'enorme scrivania, un armadio per i vestiti, una libreria con uno scomparto a doppio sportello e un piccolo schedario. La luce sta calando rapidamente: hai tempo per esaminare solo un mobile e poi sarai costretto ad accendere una candela. Ci sono solo delle tende ornamentali, ai due lati della finestra, che non si possono chiudere: se accendi una candela hai molte probabilità di attirare l'attenzione delle sentinelle.

Se esamini la scrivania, vai al **489**.
Se esamini l'armadio, vai al **481**.
Se esamini la libreria, vai al **341**.
Se esamini lo schedario, vai al **475**.

510

Se pensavi che ci fosse qualcosa nello scomparto, resti deluso. Ora devi decidere se fare un'altra ispezione. Più a

lungo ti tratterrai qui e più farà buio, cosicché sarai costretto a servirti di una luce, correndo un rischio maggiore. Vale la pena di rischiare una seconda ispezione?
Se te ne vai, vai al **284**.
Se fai un'altra ispezione, lancia i dadi ma sottrai 1 per ogni ispezione già compiuta (puoi esaminare lo stesso luogo o oggetto più di una volta).
Se ottieni 2-6, vai al **228**.
Se ottieni 7-12, vai al **463**.

511

"Tenente Mores" dici, "mi sono accorto di non averla presentata come si deve a mio cugino, il dottor Watson". Ti rivolgi a Watson. "Dottor Watson, le presento il tenente Neville Mores, della Marina di Sua Maestà".
"Davvero? Ah, ho sempre ammirato la Marina. Qual è la sua nave, tenente?" dice Watson con tono di ammirazione.
"La fregata *Defiance*" risponde Mores.
"Davvero?" domanda Watson. "Non sapevo che la Marina contasse una nave da guerra con quel nome. Forse intendeva dire la *Defiant*?"
Vai al **118**.

512

"Fermi dove siete, signori" ordini; ma poi rabbrividisci quando vedi i volti dei cospiratori. *Dovevo aspettarmelo,* pensi. *Mi ero già chiesto come mai non fosse socio del Leonidas Club.* "Fermo là, colonnello Sterling, se non le dispiace" ordini puntando la pistola. "E voi altri, signori, state comodi: avete un appuntamento con Scotland Yard, e non credo che si svolgerà nel suo ufficio, ispettore capo Stern!"
Vai al **506**.

513

L'atteggiamento del colonnello Sterling ti irrita; ha appena perso un giovane ufficiale e non ne sembra minimamente toccato. È un altro esempio della mancanza di considerazione che il colonnello ha per i suoi sottoposti?
Vai al **340**.

514

"Impossibile!" grida Watson afferrando la pistola.
Vai al **626**.

515

"Ecco, ci siamo!" esclama Holmes balzando in piedi.
Vai al **611**.

516

Estrai la scatola della carta da lettera dal cassetto, la apri lentamente e guardi dentro. È proprio soltanto una scatola contenente della carta da lettera. Incuriosito, prendi in mano il primo foglio, lasciando gli altri dove sono. In cima al foglio è stampato un simbolo interessante: è formato da una corona e uno scettro che sovrastano uno scudo, sul quale è raffigurato un leone rampante. Sulla destra, in piccoli caratteri gotici, sono stampate le lettere "CV". Oltre ai fogli per lettera ci sono anche un taccuino per appunti e dei biglietti da visita, tutti con la strana insegna. Mentre prendi i biglietti da visita, quello in cima cade sulla scrivania davanti ai tuoi occhi: c'è scritto il nome del maggiore Dillon.
Riporta l'**Indizio Q**.
Se credi che la carta intestata sia un indizio cruciale per la soluzione del caso, vai al **172**.
Se invece credi che non abbia importanza, vai al **400**.

517

Ti muovi tra le macerie, trasalendo ad ogni rumore e cercando di concentrarti sull'ispezione della zona scelta. Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-5, vai al **250**.

Se ottieni 6-12, vai al **218**.

518

Qui non c'è più nulla da cercare, e devi decidere cosa fare adesso.

Se non hai riportato la **Decisione 10**, puoi ispezionare l'abitazione del maggiore Dillon. Riporta il **Risultato IV** e vai al **132**.

Se vuoi indagare sul Leonidas Club, vai al **401**.

519

Ti trovi in una delle stanze ammobiliate che il club riserva ai suoi membri di fuori città quando si trovano a Londra. Al momento sembra che non ci abiti nessuno. Vai alla porta e la apri, lasciando solo uno spiraglio. In corridoio non c'è nessuno, così ti dirigi in silenzio verso le scale. Ma mentre guardi giù dalla balaustra qualcosa di duro e pesante si abbatte sulla tua povera nuca, e improvvisamente precipiti nell'oscurità più completa.

Vai al **115**.

520

Trovi una carrozza che ti porta a Scotland Yard, e lungo il tragitto, tra un sobbalzo e l'altro, mediti la tua prossima mossa. Riuscire a convincere la polizia che parli sul serio e che sei sano di mente sarebbe un bel colpo. Nessuno degli investigatori che hai conosciuto ti ha colpito particolarmente. Secondo Sherlock Holmes, Athelney Jones è uno sbruffone presuntuoso e l'ispettore capo Maxwell Stern è ancora peggio, nonostante i suoi modi educati. Decidi di scegliere Jones come il minore tra due mali.
La carrozza si ferma davanti a Scotland Yard; scendi in fretta e ti precipiti nell'ufficio di Jones. Ma la porta è chiusa a chiave e un poliziotto di passaggio ti informa che Jones non è ancora arrivato. Stai decidendo cosa fare quando l'ispettore capo Stern gira l'angolo e ti vede.
Vai al **325**.

521

Il barista non ha più l'aria così ostile, e sembra disposto a rispondere alle tue domande. Ogni tanto si sposta da un capo all'altro del bancone per riempire i bicchieri e chiacchierare con i clienti. Finalmente riesci a dirigere la conversazione sull'argomento dei Dinamitardi, e gli chiedi se conosce personalmente qualche terrorista. L'uomo si guarda attorno con gesto teatrale e si sporge sul bancone per sussurrarti all'orecchio: "E lei per quale dannato motivo vorrebbe saperlo?" Il bar diventa improvvisamente silenzioso.

"Perché vorrei parlare con un rappresentante della fazione irlandese" rispondi, sapendo di esserti ormai compromesso irrimediabilmente.
"Beh, allora basta che parli più forte" risponde l'uomo con un sorriso sardonico. "Sono tutti intorno a lei!" Alzi lo sguardo e ti accorgi che il locale non è più affollato come prima: molti avventori se ne sono andati, e sono stati rimpiazzati da alcuni energumeni dall'aspetto minaccioso che non sembrano molto ben disposti nei tuoi confronti. Evidentemente il barista ha fatto qualcosa di più che limitarsi a prendere le ordinazioni: ha fatto uscire dal bar tutti i clienti casuali, perché quelli rimasti sono tutti membri della banda. Sei in trappola!
"Non sono venuto qui per parlare con gli affiliati, voglio parlare con un capo" dici con tutta la serietà che riesci a improvvisare sul momento.
"Già, lei è troppo furbo per parlare con dei poveri diavoli come noi, vero?" ti provoca sarcastico il barista, e ormai il tono amichevole di prima è sparito.
"Proprio così" rispondi, impassibile.
"Allora mi segua" replica il barista, sollevando il piano del bancone. Ti conduce in cantina; scendi con cautela la scala a chiocciola nel buio più completo e gli occhi si abituano lentamente all'oscurità. Vedi un barilotto di birra appoggiato a una parete e, appoggiata sopra, una candela che manda una luce tremolante, sufficiente a rischiarare un po' l'ambiente, ma non certo a illuminarlo. Non lontano dalla candela siede un uomo mascherato che indossa una tunica.
"Sono quaggiù". La voce dell'uomo è piacevole, e l'accento oxfordiano lascia intuire educazione e cultura. L'uomo si alza in piedi quando ti avvicini. "Non le propongo di stringerci la mano, sappiamo entrambi che sarebbe un gesto vuoto di significato; e, come non le porgo la mano, non le dirò nemmeno il mio nome. Comunque

può chiamarmi Sean O'Grady, se vuole. È un nome di cui mi sono servito spesso".
Ti siedi, a disagio. "Immagino che il fatto che lei non mi riveli il suo nome aumenti le mie probabilità di uscire vivo da questo incontro".
"È esatto" risponde la voce, sempre più suadente. "Ora mi dica perché è venuto qui".
Abbandoni l'atteggiamento tenuto finora e gli riveli i tuoi dubbi sull'attentato. Non accenni a nessun altro sospetto.
"Ha parlato alla polizia di queste informazioni?"
"Sì" rispondi.
"E quale è stata la loro reazione?"
"Si sono rifiutati di credermi".
"Proprio come pensavo" commenta l'uomo con tono grave, "sarebbe inutile per noi negare la responsabilità dell'attentato, ne saremmo comunque incolpati. Tanto vale accettarne la colpa".
"Mr. O'Grady, ho capito bene? Lei afferma che non siete stati voi a mettere la bomba alla stazione?"
"Proprio così. Non siamo stati noi".
"È possibile che lo abbia fatto un'altra fazione del vostro gruppo?" insisti.
"Ho indagato in proposito" risponde, "e credo di no".
"Mr. O'Grady" dici alla fine, non potendo più trattenere una domanda che ti tormentava sin dall'inizio. "Lei sembra un uomo ragionevole e colto. Perché lei e gli altri uomini della sua organizzazione continuate ad effettuare questi attacchi ingiustificati?"
Ti accorgi immediatamente di aver fatto il passo più lungo della gamba. L'uomo che hai chiamato Sean O'Grady si irrigidisce, i suoi occhi ti fissano con ira. Ti ricordi che stai parlando con il capo di una delle più pericolose organizzazioni terroristiche del paese. I suoi modi saranno anche signorili, ma nel suo petto batte il cuore di un uomo disposto

a tutto. Dopo qualche secondo però si rilassa e si rimette a sedere.
"Credo si tratti di ignoranza, più che di arroganza" dice piano tra sé. "Sto parlando dell'ignoranza degli Inglesi. Mi dica, è mai stato in Irlanda?"
"No" rispondi. "Sono nato e cresciuto in India e sono in Inghilterra soltanto da un anno. Posso dire che la mia conoscenza dei problemi dell'Irlanda è praticamente inesistente. Ho sentito dire che è un bellissimo paese, comunque".
"Il punto non è la bellezza dell'Irlanda" ribatte O'Grady, quasi esasperato. "È il popolo irlandese che lei dovrebbe conoscere. Crede nella schiavitù?"
"Naturalmente no" rispondi indignato. "Nessun uomo civile ci crede più; è illegale quasi in ogni paese".
"Eppure in Irlanda molta della mia gente viene comprata e venduta insieme alla terra, proprio come nel medioevo. Gli uomini e le donne sono un possesso personale di proprietari terrieri che vivono in un paese straniero, proprio come gli schiavi di un tempo. Sono tenuti in una povertà terribile da una chiesa alla quale non appartengono. La meraviglia forse che noi desideriamo essere liberi da voi Inglesi?"
"Andiamo, sta esagerando!" ribatti. "L'Inghilterra non è un paese straniero. L'Irlanda è parte del Regno Unito".
"Questa è la voce del conquistatore" replica amaramente l'uomo. "La vedrebbe diversamente, se l'Irlanda premesse il suo piede sulla sua gola di inglese".
A questo punto ti accorgi di aver lasciato che la conversazione si allontanasse dall'argomento voluto.
Riporta l'**Indizio F**.
Se lasci che il capo dei terroristi continui a parlare, riporta la **Decisione 4** e vai al **380**.
Se chiedi una prova che i Dinamitardi non sono coinvolti nell'attentato, riporta la **Decisione 5** e vai al **500**.

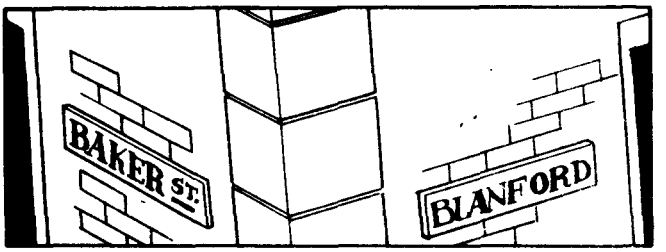
522

Torni nella tua stanza e aspetti: sai che, se sei stato riconosciuto, ogni tentativo di fuga è inutile; anzi, servirebbe solo a mettere in cattiva luce le tue attività. Così ti limiti ad aspettare. Dopo circa un'ora di attesa ritieni di essere ormai al sicuro. Ora devi prendere un'altra decisione: che cosa ti conviene fare?

Se cerchi di rientrare nell'edificio, vai al **282**.

Se non hai riportato la **Decisione 10**, puoi ispezionare l'abitazione del maggiore Dillon. Riporta il **Risultato IV** e vai al **376**.

Se vuoi andare al Leonidas Club, vai al **283**.



523

Ti meravigli della tua fortuna, anche se in qualche modo la facilità con cui riesci a mentire ti dà fastidio. In compenso sai che non puoi più continuare a indagare qui, almeno per stanotte. Ma resta sempre il Leonidas Club! Ti precipiti alla stazione, cercando di ignorare il doloroso pulsare della ferita alla testa. Vai al **174**.

524

Il colonnello è meno teso dopo aver ascoltato la tua spiegazione. "Immaginavo che si trattasse di qualcosa di questo genere. Tuttavia, Watson, lei ha infranto gravemente

le regole. Veda di avere un permesso la prossima volta, oppure il suo certificato di idoneità ne risentirà pesantemente".
Vai al **373**.

525

Il colpo va a segno: lo colpisci alla spalla, facendogli saltare di mano la pistola e facendolo cadere a terra. Ti fai avanti, ricaricando la pistola, e attendi l'arrivo di Athelney Jones. Vai al **422**.

TAVOLA NUMERICA

6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6
7	5	6	9	8	5	7	3	6	11	8	9
3	12	7	2	10	8	4	11	7	4	10	6
4	8	5	6	9	7	10	8	9	6	5	7
6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | **librogame®**

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5
LA SPADA DEL SAMURAI	6

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

lupo solitario

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1
TRAVERSATA INFERNALE	2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND	3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO	4
OMBRE SULLA SABBIA	5
NEL REGNO DEL TERRORE	6
IL CASTELLO DELLA MORTE	7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI	8
L'ANTRO DELLA PAURA	9
LE SEGRETE DI TORGAR	10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO	11
SCONTRO MORTALE	12
CONTAGIO MORTALE	13
IL PRIGIONIERO DI KAAG	14

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

alla corte di re artù

IL CASTELLO DI TENEBRA	1
CACCIA AL DRAGO	2
NEL REGNO DEI MORTI	3
VIAGGIO NEL TERRORE	4
IL REGNO DELL'ORRORE	5
IL REGNO DEL CAOS	6
LA TOMBA DEGLI INCUBI	7

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1
ALLA CORTE DI MINOSSE 2
IL RITORNO 3
serie conclusa

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA 1
NEL VORTICE DEL TEMPO 2
serie conclusa

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO 1
LA CITTÀ PROIBITA 2
IL CANCELLO DELL'OMBRA 3
LA GUERRA DEI MAGHI 4
serie conclusa

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA 1
FRANKENSTEIN 2
serie conclusa

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

sortilegio

LE COLLINE INFERNALI	1
LA CITTÀ DEI MISTERI	2
I SETTE SERPENTI	3
LA CORONA DEI RE serie conclusa	4

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

dimensione avventura

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

advanced D&D

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS	1
LA TORRE FANTASMA	2
NEL CASTELLO DI QUARRAS	3
LA PROVA	4
NINJA!	5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT	6
LO SCETTRO DEL POTERE	7
LA CORONA DEL MAGO	8
MAGO CONTRO MAGO	9

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

misteri d'oriente

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA	1
L'OCCHIO DELLA SFINGE	2
LE MINIERE DI RE SALOMONE	3
I SEGRETI DI BABILONIA	4
GLI ADORATORI DEL MALE	5

serie conclusa

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB	1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO	2
IL CASO MILVERTON	3
WATSON SOTTO ACCUSA	4
I DINAMITARDI	5

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

Guerrieri della strada

VIAGGIO DISPERATO	1
AGGUATO IN MONTAGNA	2
LA ZONA OMEGA	3
VERSO LA CALIFORNIA	4

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura . . .

blood sword

I LABIRINTI DI KRARTH 1

IL REGNO DI WYRD 2

Un sistema di gioco assolutamente innovativo, che ti consente di scegliere direttamente le singole mosse con cui affrontare gli avversari

ninja

VENDICATORE! 1

ASSASSINO! 2

Il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della Foresta di Sherwood un piccolo mondo felice dove regnano la voglia di vivere, l'ardimento, la lealtà, la giustizia.

robin hood

IL DEMONIO DEL RE 1

LA SPADA DEL TEMPLARE 2

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

realtà & fantasia

INTRIGO IN FM 1

TRANCE 2

L'ISOLA DEI MISTERI 3

libroFantasy

1. *IL MASSACRO DEI RAMAS*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
2. *LA CITTÀ MALEDETTA*
   "Gord il miserabile"
3. *L'INVASIONE*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
4. *IL MARE DELLA MORTE*
   "Gord il miserabile"
5. *MISSIONE DISPERATA*
   "Le avventure di Darkmane"
6. *LA SPADA DEL SOLE*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
7. *OLTRE IL DESERTO*
   "Il mondo di Enwor"

Edizioni E. Elle

Finito di stampare
nel mese di agosto 1991 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei librogame®, *se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* librogame® *in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.
via San Francesco, 62
34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome .....

Età .....

via/piazza ..... N° .....

C.A.P. ..... Città .....

La mia serie preferita è:

1. .....

2. .....

3. .....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo librogame®

[SI] [NO]

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome .....

Età .....

via/piazza ..... N° .....

C.A.P. ..... Città .....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

.....

.....

.....

I DINAMITARDI

5

sherlock holmes

Tra le nebbie della Londra vittoriana, al tavolo di un *pub*, nella confortevole atmosfera dei salotti più esclusivi, nei sordidi bassifondi sulle rive del Tamigi, dietro il fumo azzurrognolo della pipa spunta un profilo inconfondibile: Sherlock Holmes!

In questo libro il protagonista sei tu. La stazione di Paddington, a Londra, viene sconvolta da una violenta esplosione. Nell'incidente rimane ucciso anche un tuo carissimo amico, un giovane ufficiale, il quale tuttavia in quel momento non doveva trovarsi là... Dell'attentato vengono accusati i separatisti irlandesi, ma appena cominci le indagini ti trovi davanti a degli indizi veramente sorprendenti!

È un librogame: il protagonista sei tu. Tocca a te risolvere il caso...

copertina illustrata da Daniel Horne

Questo librogame è originale. Non è opera di Sir Arthur Conan Doyle.

ISBN 88-7068-391-5

9 788870 683912

70683915

L. 9.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu